

Легион Уродов

Руководство Игрока по Фоморам

Бунт Плоти

Credits:

Authors: Steve Brown, Phil Ducato, John Scott Burrows, Jackie Cassada, Jim Comer, Lucien Dark, Beth Fisch, Christopher Howard, Jenn Lindberg, Jim Moore, Nickie Rea, Richard Watts

Developer: Bill Bridges

Editor: Ethan Skep

Art Director: Richard Tomas

Comic book art: Steve Prescott

Interior Art: Mark Chaney, Anson Maddocks, Matt Milberger, & SCAR Studios

Front&Back Cover Design: Aileen E. Miles

Typesetting&Layout: Matt Milberger

BLACK DOG GAME FACTORY, 1995

Перевод: Виталий “Дос” Федосеев

Введение

ИСКОВЕРКАННЫЕ

*Твой Бог мёртв, и всем наплевать.
Если Ад существует, увидимся с тобой там.
Nine Inch Nails, “Heresy”*

Предупреждение Читателю

Будет честным предупредить, что эта книга довольно... грубая. Если вас не привлекают такие вещи, как, скажем, ядоносные опухоли, вскрывающиеся по поверхности чьего-то тела и поливающие противника кислотной слизью, или сбрасывание кем-то кожи, чтоб ему легче было бежать, то, пожалуй, эта книга не для вас. Закройте этот файл, и не возвращайтесь к нему.

Но если вам кажется это интересным, тогда читайте дальше. Чтобы быть с вами совсем честными, напомним, что эта книга от Black Dog Game Factory, т. е., только для взрослых. И ещё это значит, что мы не сдерживались при создании этой книги. Обычно, когда описываются существа Вирма, нормальным является недосказанность. Но в этой книге такого нет. Мы сказали здесь всё, что хотели сказать по поводу фоморов.

Строго говоря, это не такое уж и достоинство. Иногда, предоставление свободы воображению – весьма хорошая штука. Но не в этой книге, ведь это книга не о достоинствах, а об их отсутствии. Никаких манер, никакого изящества. Фоморы не изящны, уж поверьте. Ищите изящных персонажей где-нибудь ещё.

Не слишком-то приятно? Ну, пардоньте. Вирм не будет спрашивать у вас разрешения, делая из вас фомора. На самом деле, это один из наиболее мерзких и отталкивающих фактов о фоморах: разрешения сделать их такими спрашивают лишь у единиц. Остальные просто становятся *этим*. И это пугает. Смысл в том, что события происходят совсем не так, как мы хотим. И радужный хрустальный свет, который мы можем представить, не защитит Джо от одержания Бэйном, и последующего превращения в лужицу вонючей жижи. Иногда плохие вещи просто случаются с хорошими людьми.

И теперь у вас есть шанс поиграть за одного из этих неудачников.

Что такое «Фомор»?

Фомор – это человек (иногда животное), одержимый Бэйном (духом Вирма). После того, как трансформация в фомора завершена, одержимый больше не является человеческим существом, это нечто другое. Бэйн перманентно соединён с его телом и душой – два существа становятся одним симбиотическим целым. Но это не взаимовыгодное сотрудничество, это извращение. Хуже, чем

любое изнасилование. Бэйн проникает в глубочайшие области души жертвы, узнавая все её воспоминания, мечты, страхи, сомнения и привязанности. А жертва ощущает все грубые эмоции Бэйна – стремления убивать и разрушать. Редкие души остаются сколько-нибудь человечными, пропитавшись силой Вирма.

Что же приводит к такой одержимости? Ну, причин может быть много. К примеру, человек может просто чем-то привлекать Бэйна. Многие люди делают это, даже не подозревая ничего подобного. Их злоба, страхи и ненависть манят к себе духов Вирма так же, как манит акул разлитая в воде кровь. Хотя многие Бэйны могут завладеть человеком простым усилием воли, некоторым требуется что-то вроде дыры в душе жертвы, через которую они могут проскользнуть, и медленно сливаться с человеком, маскируясь под его собственные тёмные эмоции. Лучшим укрытием для них служит сильный гнев, но ненависть, страх, зависть, а также другие «грехи» тоже могут прятать под собой духовных «жильцов». Иными словами, жертва должна каким-то образом «пригласить» в себя Бэйна, хотя часто она не осознаёт, что это происходит.

Получив возможность войти в жертву, Бэйн начинает процесс одержания, что занимает некоторое время. В любой момент этого периода Бэйн может быть выброшен из жертвы, как её собственным волевым усилием (что довольно редко случается в наши дни), так и атакой врага (например, Гару). Гару может войти в Умбру и атаковать Бэйна во время процесса одержания. Если дух Вирма погибает либо изгнан, то жертва спасена. Но если Бэйн успевает проникнуть в сердцевину души прежде, чем его удаётся остановить, и завершить процесс одержания, то результат необратим: жертва становится фомором.

Эти исковерканные смертные получают от Вирма мощные сверхъестественные способности, но в обмен на это страдают от множества психических и физических увечий. Они пропитаны разлагающей силой Вирма, и любой Гару учует в них Его запах. Некоторые фоморы напоминают себя прежних, но большая часть из них – изуродованные, омерзительные существа, покрытые хитином, шипами и прочей ересью. Фоморы, в конечном итоге, ничто иное, как монстры.

Отыгрыш Фомора

Хотя фоморы и очень сильны, они также и безумны (причём многие являются таковыми ещё до трансформации), или же быстро становятся таковыми, узнав насколько коротки их новые жизни. Отыгрыш фомора должен быть процессом постоянного изучения кошмара собственного существования, который состоит не только из осознания новых, *странных* возможностей и желаний, но и из понимания того, насколько же персонажа унижает эта никчёмная новая жизнь. Фоморы чувствуют себя изнасилованными, выпотрошенными и выброшенными в сточную канаву. И, в то же время, в них растёт отвращение к самим себе, их деградирующим телам и разумам, и многие из них одобряют, и даже ускоряют разрушение своего организма.

Более того, трансформация из человека в фомора вовсе не означает, что получившееся существо не помнит, каково быть человеком. Осознание того, что теперь он совсем не человек, а всего лишь коротко живущее чудовище должно занимать все помыслы фомора. Даже если фомор пытается творить добро (что достаточно редко случается среди этих эгоцентричных тварей), он вершит лишь зло, ибо все его человеческие побуждения подавлены чужой злой волей.

И, хотя фоморы и могут цепляться за остатки своих принципов, возможности исцеления, которую предоставляет Пентекс, обычно хватает, чтобы смыть с них любые этические ограничения. Если выбор стоит между весьма неприглядной жизнью и о-очень неприятной смертью, и надеждой на возвращение к нормальной жизни, то даже самые праведные люди готовы отбросить остатки человечности в обмен на лекарство от Проекта «Илиада». Кроме того, вернувшись к нормальной жизни, у тебя будет масса времени для искупления грехов и совершения добрых дел...

Как Использовать Эту Книгу

Хотя эта книга и представляет собой руководство для игрока и содержит в себе информацию, необходимую для создания персонажей, она также полезна и Рассказчикам. Информация, содержащаяся в ней, поможет для создания хроники о фоморах, или просто для внесения особой остроты в игру **Вервольф: Апокалипсис**.

Ещё одно: не воспринимайте всё это всерьёз. Нам было весело, когда мы создавали эту книгу, и мы надеемся, что вы тоже получите от неё удовольствие. Но, в конце концов, это всего лишь игра. Если вы вдруг обнаружите у себя описанные здесь симптомы, немедленно отправляйтесь к врачу. *Пока не стало слишком поздно...*

Глава 1

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

*Ты знаешь, как справиться со мной,
А я знаю, как справиться с тобой,
Наблюдая твои корчи
Plasmatics, "Squirm"*

В этой главе описываются подробности создания персонажа-фомора. Подразумевается, что игрок и Рассказчик имеют доступ к правилам создания персонажа из книги **Вервольф: Апокалипсис** (либо к аналогичным правилам из книг по **Вампир: Маскарад**, **Маг: Возвышение**, etc).

Фоморы рождаются из простых смертных (кроме т. н. «сверхъестественных фоморов», которые возникают, когда Бэйн вселяется в тело вампира или оборотня), и поэтому у них нет специальных или необычных способностей, кроме собственных Сил и Скверны. Более того, если у фомора нет такой Силы, как Регенерация, то он излечивается от ран подобно нормальному человеку – что может быть фатально, если он бьётся против Гару.

Хотя фоморы и смертные, им недоступны Высшие Силы (Numina), ибо в их душах теперь сидят Бэйны. Из этого правила есть некоторые исключения (Истинная Вера; *Пожиратели Мозга*), но, конечно же, всё решает Рассказчик.

Процесс создания персонажа

* Шаг 1: Общая концепция персонажа

Выберите концепцию, выводок (если есть), Натуру и Маску.

* Шаг 2: Атрибуты

Распределите приоритеты между категориями: (6/4/3).

Распределите точки между Физическими, Социальными и Ментальными атрибутами. Каждый Атрибут имеет одну автоматическую точку в своем значении.

* Шаг 3: Способности

Распределите приоритеты между категориями: (11/7/4).

Распределите точки между Талантами, Навыками и Познаниями.

* Шаг 4: Преимущества

Выберите Дополнения (5 точек; фоморы, работающие на Пентекс, бесплатно получают Ресурсы 1).

*Выберите Силы и Скверну (Персонаж получает 1 очко Силы за каждое 1 очко Скверны; см. *Силы и Скверна* ниже)*

* Шаг 5: Последние штрихи

Запишите значение Силы Воли (3).

Распределите Свободные Очки (21), (персонажи могут тратить свободные очки на Достоинства, либо получать их за счёт недостатков).

Концепция

Кем ты был до того, как стал фомором? Обычно концепция персонажа формулируется в двух-трёх словах, отражающих сущность персонажа, например, «Чокнутый Профессор» или «Серийный Убийца».

Выводок

Фоморы бывают двух типов: принадлежащие к определённому выводку, и уникальные. Под выводком в данном случае подразумевается группа фоморов, обладающих схожими Силами и

характеристиками (представители группы обычно одержимы Бэйнами одного типа). Уникальные фоморы встречаются гораздо чаще, и их Силы более случайны и разнообразны. Пентекс на данный момент имеет несколько опробованных способов стопроцентного создания именно тех фоморов, которые необходимы в данный момент. Уникальные фоморы же просто возникают; как раз такого персонажа обычно и создаёт игрок.

Натура и Маска

Эти характеристики показывают основы поведения персонажа – внутренняя Натура, и внешняя Маска. Подробности см. в **Руководстве Игрока по Вервольфам**, либо в аналогичных книгах по **Вампирам**, **Магам**, и пр.

Дополнения

Большая часть приведённых здесь Дополнений стандартна для вселенной **Мира Тьмы**, но есть и новые. Подробнее см. *Дополнения* дальше в этой главе.

- **Союзники.** Ваши друзья, преимущественно собратья-фоморы из Пентекс.
- **Посвящённый.** Вы обречены служить одному из существ Вирма. Оно периодически оказывает вам помощь в обмен на вашу верность.
- **Контакты.** Описывает полезные контакты, которыми вы владеете, начиная от кладовщика на заводе «Кока-колы» до торговца оружием на чёрном рынке.
- **Снаряжение/Фетиш.** Описывает доступные персонажу технологические штучки Пентекс или заряженные Вирмом магические предметы.
- **Услуга.** Описывает количество разовых услуг, которые вам могут оказать в обмен на аналогичную помощь в будущем (ну, или в прошлом, почему бы и нет).
- **Ментор.** Более опытный фомор или человек, который присматривает за вами, и помогает полезными советами (и не только).
- **Ранг.** Ваш статус в организации Пентекс.
- **Ресурсы.** Ваш примерный заработок и накопленные материальные ценности.

Скверна

Это и есть та ужасная цена, которую фоморы платят за свои сверхъестественные способности. За каждое очко Скверны фомор получает одно очко Силы. См. *Скверна* далее в этой главе.

Бросок d100*	Скверна	Цена
1-6	Зависимость	Различная
7-12	Атрофия	Различная
	Проклятие Гибельного Огня	7
13-17	Приманка Для Бэйнов	3
18-21	Промытые Мозги	3
22-25	Коросточки	3
26-29	Психоз	3/2/1
30-33	Разрушение	6
34-37	Обречённый	Различная
38-41	Увядание	5
42-45	Инфекции	4
46-49	Внутренний Вулкан	5
50-53	Ограниченная Подвижность	2
54-57	Ментальная Деградация	Различная
58-61	Прогрессирующий Рак	4
62-65	Физическая Деградация	Различная
66-69	Гниение	6
70-73	Вторая Голова	5
74-78	Аллергия	3/2/1
79-83	Особая Диета	Различная
84-86	Теледементия	5
87-91	Страшен Как Смертный Грех	1
92-95	Ходячая Бомба	5

* Требуется для Скверны: Проклятие Гибельного Огня.

96-99	Черви	3
100	Повторный Бросок, удвойте эффект выпавшей Скверны, либо возьмите две Скверны, например, два Психоза, и т. п.	

Силы

Это и есть то, что отличает фоморов от простых смертных. Персонаж получает одно очко Сил за одно очко Скверны. См. *Силы* далее в этой главе.

Бросок d100*	Сила	Цена	Бросок к d100	Сила	Цена
1	Контроль Животных	2	59	Ослабление Молекулярных Связей	4
	Благословение Гибельного Огня	7	60	Пасть Вирма	4
2-4	Берсеркер	3	61	Управление Кошмарами	3
5-6	Шипы на Теле	2-10	62	Гибкость	2
7	Увеличение Тела	2	63	Никотиновое Дыхание	2
8	Пожирание Мозга	6	64	Онемение	3
9	Вызов Безумия	2 за кубик	65	Пламя Феникса	5
10	Окраска Хамелеона	разное	66	Жидкая Форма	6
11-15	Когти, Клыки или Рога	3/5/7	67	Ядоносные Опухоли	3
16	Искажённые Видения	4	68	Воспроизводство	4
17-18	Темновидение	2	69	Удлинённая Жизнь	4
19	Фальшивая Аура	7	70	Крысиная Голова	4
20	Эктоплазменные Конечности	3	71	Регенерация	5
21	Идеализация	3	72	Рёв Вирма	4
22-23	Экзоскелет	2	73	Ужасающие Гениталии	2
24-26	Дополнительные Конечности	3 за шт.	74	Запах Вильд	5
27	Сверхскорость	3/6		Запах Ткача	
28-29	Глаза Вирма	3	75-76	Чувство Гайи	2
30	Тихие Стопы	1	77-78	Чувство Неестественного	2
31	Лягушачий Язык	3	79	Игра Теней	4
32-33	Грибковое Касание	4	80	Смена Форм	разное
	Дары Гару	разное	81	Размер	2/4/6
34	Газообразная Форма	6	82	Выносное Зрение	2
	Потусторонняя Рука	4	83	Ползучая Кожа	4
35-36	Вредоносное Дыхание	разное	84	Омерзительная Слизь	3
37-38	Адская Шкура	2 за кубик	85-87	Связь с Духом	3
39-41	Шкура Вирма	1-5	88	Помпа-В-Желудке	3
42	Единообразие	6	89	Вуаль Суккуба	6
43-45	Иммунитет	разное	90	Смолистый Парень	3
46-50	Иммунитет к Делирию	1	91-93	Токсичные Выделения	2 за кубик
51-52	Болезнетворное Касание	5	94-95	Ядовитый Укус	3
53	Невидимость	5	96	Голос Вирма	4
54	Хлещущий Хвост	3	97	Хождение По Стенам	4
55	Разжижение	6	98	Подводное Дыхание	2/5
56	Мега-Атрибут	разное	99	Паутинные Железы	5
57	Ментальный Удар	5	100	Крылья	2/5
58	Ментальное Изнасилование	6			

Свободные Очки

Свободные очки можно использовать для покупки Достоинств. Также можно брать Недостатки для получения дополнительных свободных очков (максимум 7). Свободные очки нельзя тратить на покупку Сил; очки Силы приобретаются только в комплекте с очками Скверны.

* Требуется для Силы: Благословение Гибельного Огня.

Трайт	Цена
Атрибут	5 за точку
Способность	2 за точку
Дополнение	1 за точку
Сила Воли	2 за точку
Ярость*	1 за точку
Гнозис**	2 за точку

* Только если у персонажа есть трайт Ярость (см. Силу: Берсеркер).

** Только если у персонажа есть трайт Гнозис (см. Силу: Связь С Духом).

Сила Воли

Запас дисциплины, самоконтроля и грубой мощи воли персонажа. Стартовое значение Силы Воли равно 3.

Достоинства и Недостатки

Опциональная вещь. Под Достоинствами понимаются некие положительные особенности, с которыми персонаж начинает игру. Соответственно, под Недостатками понимаются отрицательные свойства, которые, однако, дают игроку дополнительные свободные очки при создании персонажа (максимум 7). На те же свободные очки можно покупать Достоинства.

Опыт

Персонажи-фоморы растут в опыте так же, как и персонажи прочих линейек Мира Тьмы. Используйте таблицу опыта из книги правил **Вервольф: Апокалипсис**, чтобы повышать Атрибуты, Способности, и другие характеристики. Однако Силы и Скверна повышаются немного по-другому. Для Сил используйте следующую формулу:

Стоимость Силы x^4

Скверна приобретается во время игрового процесса, и даёт персонажу очки опыта, которые можно потратить на что угодно.

Расчёт очков идёт следующим образом:

3 очка Сверны=1 очко опыта

Способности

Умения

Идеологическая Обработка

Вы искусны в методах наставления людей на путь Истины. Это может включать в себя промывку мозгов Первой Команде, дабы убедить их в безопасности грядущего задания, либо убеждение свеженанятого рекрута, в том, что цели и методы Пентекс являются самыми важными и правильными для всей планеты. Идеологическая обработка кого-либо в большинстве своём состоит из долгого скармливания объекту нужной информации и выработки недоверия к информации ненужной и вредной. Это сложное умение, лучше всего используемое в условиях тотального информационного контроля. В свободном обществе оно теряет свою эффективность, но, как успешно доказывает современная массовая культура, всё ещё действенно. Это умение также полезно в полевых условиях. Его можно использовать для усиления или перестройки идеологической доктрины Первых Команд, и воодушевления их на бой. Аккуратная, дружелюбная форма этого умения (вечерние новости а ля программа «Время») комбинируется с Обаянием персонажа, однако грубое использование (армейская «дедовщина») комбинируется с Манипулированием. Уместность и сферу применения умения определяет Рассказчик.

* **Новичок:** Иногда вам удастся убедить остальных в правильности вашей линии поведения.

** **Практикант:** Обычно для вас не составляет проблемы убедить окружающих в правильности вашего взгляда на положение вещей.

*** **Компетентный:** Вы легко можете заставить друзей драться друг с другом на почве идеологических трений.

**** **Эксперт:** Вы можете придавать чувствам и эмоциям других людей любую форму по своему желанию.

***** **Мастер:** Большой Брат тихо курит в сторонке.

Дополнения

Посвящённый

Ваш фомор был связан (скорее всего, с детства) посредством магического ритуала с существом Вирма, обладающим некоторым могуществом и влиянием. Фомор обязан служить своему покровителю верой и правдой; попытка отказаться от этой службе может привести к печальным последствиям. Даже если фомор становится сильнее своего господина, покинуть его нельзя. В обмен на верную службу фомор может время от времени получать помощь от этого существа в виде совета, поддержки или помощи в битве. Вид помощи обычно зависит от природы существа. Как правило, оно не считает себя чем-либо обязанным фомору, но всё же периодически помогает ему, дабы укрепить в нём верность.

Сам факт Посвящённости Вирму может повлиять на статус фомора в определённых кругах. А ещё этот факт может привлечь внимание некоторых врагов его господина...

Чем могущественнее существо, которому Посвящён персонаж, тем оно дальше от него, и тем реже помощь. Форма, качество и объём помощи определяет Рассказчик.

* Бэйн-Гаффлинг или служитель Вирма (Танцор Чёрной Спирали 1-3 ранга).

** Бэйн-Джагглинг либо более могущественный служитель Вирма (Танцор Чёрной Спирали ранга 4+, лидер Седьмого Поколения).

*** Могущественный Бэйн (Нексус Краулер), или очень могущественный служитель Вирма (член Совета Директоров Пентекс).

**** Маэльджин Инкарна или Змей-Позыв.

***** Одна из частей Троичного Червя (Осквернитель, Пожиратель Душ или Зверь Войны).

Снаряжение/Фетиш

Ваш персонаж подмазал деньгами массу шестерёнок бюрократической машины и перецеловал кучу высокопоставленных задниц, но зато получил доступ к какому-то высокотехнологичному или мистическому полевому оборудованию, вроде серебряных пуль или Бэйновского Клейва. Вы начинаете игру с одной (или большим количеством) вещью производства Пентекс., определяемой количеством точек в данном Дополнении. Это одноразовая услуга, т.е., если вы исчерпали свой предмет (потратили все серебряные пули, к примеру), либо потеряли его, вам придётся тратить часть игрового процесса, чтобы получить что-либо взамен (в данном случае может помочь ваш Ранг). См. *Снаряжение* ниже, для выбора предметов. Там также указан Ранг/Уровень, необходимый для их получения.

Примечание: Для технических объектов требуется Ранг, а для фетишей – Уровень.

* Один предмет Первого Ранга/Уровня.

** Один предмет Второго Ранга/Уровня, либо два предмета Первого Ранга/Уровня.

*** Один предмет Третьего Ранга/Уровня, либо комбинация предметов разных Рангов/Уровней.

**** Один предмет Четвёртого Ранга/Уровня, либо комбинация предметов разных Рангов/Уровней.

***** Один предмет Пятого Ранга/Уровня, либо комбинация предметов разных Рангов/Уровней.

Услуга

Своими действиями вы заслужили услугу от некоторых личностей более высокого положения. Они хотят и могут помочь вам при возможности. Это очень полезное Дополнение. Услуга может избавить вас от массы неприятностей (спрятать труп, нелегально пересечь государственную границу, обеспечить транспорт после выполнения особо опасного задания). Услуги – это простое решение многих проблем, и могут использоваться в ситуациях, когда Союзники не хотят или не могут помочь. Не следует забывать, что каждая услуга может быть использована всего один раз, после чего исчезает. Возможность и характер использования услуги определяются Рассказчиком.

* 1 услуга.

** 2 услуги.

*** 3 услуги.

**** 4 услуги.

***** 5 услуг.

Ранг

Если у вас нет этого Дополнения, ваш персонаж находится на последней ступени иерархической лестницы организации Пентекс (гражданское лицо, новобранец в Первой Команде, старший помощник второго заместителя младшего лаборанта, и т.п.). Пентекс строго блюдет внутреннюю иерархию: персонажи с более высоким рангом командуют персонажами других игроков. Персонажи, злоупотребляющие этой привилегией, могут сильно подорвать свой авторитет, что приводит в боевых условиях к ситуациям вроде «несчастный случай при обращении с оружием» или «внезапный рикошет от подстреленного врага». Это также может привести к переводу персонажа на менее высокую должность, и, соответственно, потере официального статуса. Рассказчик определяет

максимум возможного повышения этого Дополнения. Персонажи не могут начинать игру с положением выше, чем пятый в своём подразделении.

* **Новичок:** Новобранец Первой Команды, младший помощник в офисе, учёный «белого» уровня.

** **Низкий Ранг:** Младший офицер Первой Команды, младший исполнитель, учёный «зелёного» уровня.

*** **Средний Ранг:** Капитан Первой Команды, исполнитель уровня проверяющего, учёный «синего» уровня.

**** **Высокий Ранг:** Майор или полковник Первой Команды, управляющий сотрудник, учёный «жёлтого» уровня.

***** **Руководящий Состав:** Генерал Первой Команды, директор, учёный «красного» уровня.

Достоинства и Недостатки

Дьявол всегда заботится о себе сам.

Старая поговорка (явно не русская)

С разрешения Рассказчика, игроки могут выбирать Достоинства и Недостатки из следующего списка, либо из любой книги от White Wolf. Особенно рекомендовано использовать списки из книг

Вервольф: Апокалипсис и **Проект «Сумерки»** (правительственные Достоинства/Недостатки легко адаптируются для Пентекс). Рассказчик всегда может запретить игроку конкретный Недостаток/Достоинство, если считает, что это не подходит для создаваемого персонажа.

Скрытая Сила (Достоинство, 2 СО)

Ни одна из ваших Сил или Скверны не является физически очевидной. Даже если у вас есть дополнительные конечности или шипы на теле, они являются втяжными и легко прячутся в подкожном кармане. Вы ничем не выделяетесь из толпы.

Разговор с Бэйном (Достоинство, 3 СО)

В процессе своей трансформации вам удалось найти путь к своей тёмной духовной стороне, где сейчас обитает Бэйн, а также возможность с ним разговаривать. Когда вы говорите со своим Бэйном, это выглядит, словно вы разговариваете с самим собой. Ваш Бэйн нащёптывает тёмные секреты жалким остаткам вашей исковерканной души, и с каждым новым мерзостным откровением она истаивает сильнее. Ваш Рассказчик создаст этого Бэйна, но не раскроет вам всех его способностей и знаний. Хотя Бэйн и не руководит вами всё время, но в случаях необходимости будет подкидывать ключи к разгадке какой-либо тайны, или информацию о Вирме или Гару, которую вы бы не смогли узнать другим путём.

Жалкая Аура (Достоинство, 3 СО)

Вы человек, сильно нуждающийся в помощи, или, по крайней мере, выглядите так. Любой, у кого есть хотя бы толика сострадания, испытает к вам такую жалость, что с очень большой долей вероятности станет вашим защитником, другом или покровителем, и останется таковым вне зависимости от вашего поведения. Такие «стражи» не станут умирать за вас, но при определённых обстоятельствах могут ради вас кого-нибудь убить. Это Достоинство не является источником бесконечных Союзников; ваши помощники не изменят каким-либо своим принципам, и оставят вас, как только уровень дерьма повысится. Пока же ваши проблемы будут представлять собой постоянные обманы, вспышки бешенства или долги, вас будут прощать. Некоторые нормально выглядящие фоморы иногда владеют этим достоинством, но чаще оно есть у исковерканных персонажей, которые с его помощью вызывают симпатию окружающих, хватаящей, чтобы сокрыть совершенные ими грехи.

Стигмата Вирма (Достоинство, 4 СО)

Это отметки Змей-Позывов, которые иногда общаются с избранными слугами. Чтобы заслужить такую, фомор сначала должен понять аспекты Вирма (что само по себе является шагом к сумасшествию), затем войти в контакт с собственной внутренней порочностью (дабы понять, какой аспект ему больше всего соответствует), после воплотить этот Позыв в своём слове, теле и делах, а также (что бывает весьма часто) пройти отвратительное испытание для посвящения.

Поиск Вирма в себе часто требует поиска «видений признания»; процесс обычно включает в себя отказ от всех друзей (в том числе, и других фоморов) и ударение в крайности, связанные с ожидаемым «знаком». Эти крайности могут представлять собой массовые убийства, непомерное употребление наркотиков, осознанное насилие (избиение домочадцев, детей, животных, ит.п.), длительные депрессии, нервные срывы, безумные оргии, и прочие малополезные для здоровья развлечения. В какой-то момент перед «счастливчиком» возникает видение Маельджин Инкарны,

который отправляет его выполнять своеобразный тест на лояльность; эти испытания зачастую связаны с деятельностью Позыва – проверка на жадность, на жестокость, на лживость, и т.д. Фомор, переживший это испытание (а ведь многие не выживают), получает, наконец, желанную отметину. Как и испытания, стигматы соответствуют Змей-Позыву, которому служит персонаж. Псеулак, Повелитель Лжи, часто награждает своих слуг раздвоенным языком. Карнала, Позыв Желания, использует более привлекательные метки, например гипнотически завораживающие татуировки. Фёбок даёт своим последователям незакрывающиеся глаза, а знак Ангу состоит из скопища ожогов, которые никогда не заживут. Природа отметины остаётся на усмотрение Рассказчика или игрока, но должна выглядеть или вести себя *неправильно*.

Стигмата особенно полезна при социальном взаимодействии с существами, способными оценить её смысл. Танцоры Чёрной Спирали будут пресмыкаться перед избранным (а могут и убить – они же все на голову больные!), и работники Пентекс, как и мистики Вирма будут проявлять к нему уважение. Даже простые смертные, жизнь которых отражает сферу власти одного из Змей-Позывов, будут относиться к избранному с почётом и благоговением. Стигмата добавляет от одного до трёх кубиков к Социальным броскам при общении с совращёнными Вирмом существами. Естественно, обладатель такой отметины светится как маяк для Чувства Вирма и подобных Даров, и обязан служить Вирму всегда и везде.

Не-Одержимый (Достоинство, 5 СО)

Часть вашей души осталась незатронутой Вирмом. Бэйн не захватил вас полностью, а значит остаётся надежда когда-нибудь от него избавиться. Однако, если это будет обнаружено вашими хозяевами, вас либо тут же убьют, либо отправят на «переделку». Где вам получить помощь? К кому обратиться? Вы должны действовать очень осторожно – один неверный шаг, и вас уничтожат.

Истинная Вера (Достоинство, 7 СО)

Бэйн внутри вас не сумел поколебать вашу веру. Вы можете покупать Высшую Силу: Истинная Вера за стандартную цену. Однако этим вы объявляете войну самому себе – Бэйн внутри вас будет пытаться исковеркать любые чудеса, совершаемые вами с помощью веры. Более того, ваша вера даже опасна для вас: если при попытке изгнания злого духа из человека, вы провалите бросок, то вместо этого можете изгнать Бэйна из себя самого. Это конечно, здорово, поскольку вы излечитесь от скверны. Но вы всё равно умрете из-за травмы, нанесённой этим вашей исковерканной душе. Возможность использования фоморами Истинной Веры полностью зависит от Рассказчика.

Уродство (Недостаток, 1 СО)

Вам гораздо сложнее скрывать свою нечеловеческую природу, чем другим фоморам. Проще говоря, если у вас есть какие-либо неестественные признаки, например хвост или шипы на теле, вы не можете их спрятать. Люди в ужасе бегут от вас из-за вашей отвратительной внешности. Гару с лёгкостью опознают в вас слугу Вирма, поэтому вам приходится перемещаться скрытно. Это обычный для фоморов Недостаток. Достоинство: Скрытая Сила встречается гораздо реже.

Ужасающее Присутствие (Недостаток, 2 СО)

Вирм не оставляет вас ни днём, ни ночью; не важно, как вы выглядите или действуете, но на вас лежит проклятье распугивать людей одним своим появлением. Этот Недостаток не имеет физических проявлений – вы пугаете окружающих самым своим существованием. Простые смертные будут всеми силами уклоняться от контакта с вами, и могут даже атаковать при попытке загнать их в угол. Даже остальные фоморы будут чувствовать скверну, пропитавшую вашу душу. Они, конечно, не будут разбегаться с воплями, но популярным в компании вам не стать. Вечное одиночество – вот ваш удел.

Снаряжение

Базовый набор Первых Команд

Все члены Первых Команд получают следующий набор оружия и снаряжения бесплатно (т.е., для этого не требуется Дополнение: Снаряжение). В случаях потери или порчи снаряжения из-за отсутствия должного ухода следует финансовое взыскание (как правило, равняющаяся полной стоимости заменяемого предмета), и ленивые участники Первых команд нередко лишаются всей зарплаты.

- Идентификационная карта, служащая пропуском в здания компании.
- Медальон, обозначающий ранг члена Первой Команды. Носится либо на шее, либо прикалывается к левой половине груди.

- Личные деньги (либо банковская карточка), а также деньги, выделенные на служебные расходы, отображающие Дополнение: Ресурсы (все эти персонажи начинают с показателем 1).
- Автоматическая винтовка М-16 (калибр .223, сложность 7, урон 7, скорострельность 20, магазин 20/30, тип маскировки N, дальность 200) и три магазина к ней. (Поисковые команды обычно вооружены пистолетами вместо автоматов.)
- Полевой бронежилет. (Поисковые команды обычно снаряжаются кевларовым жилетом скрытого ношения).

Предметы, используемые Первыми Командами

Перечень наиболее часто используемых Первыми Командами предметов, ранг, требующийся для их получения, а также объяснение ограничений доступа к ним.

Ранг	Предмет	Ограничения
<i>Боеприпасы: обычно выдаются магазинами (количество зависит от типа оружия)</i>		
0	Обычные патроны	Выдаются всем членам Первых Команд вместе с оружием
1	Бронебойные патроны	Более дорогие
2	Серебряные пули	Слишком дорогие, чтобы снаряжать ими рядовых исполнителей
2	«Драконы» патроны	Эти зажигательные ружейные патроны уничтожают оружие, из которого выстрелены, но зато поджигают цель; таким образом, повреждается дорогое снаряжение
3	Взрывные патроны	Использовать только в штурмовых операциях в дикой местности
5	Разрывные пули с нитратом серебра	Чрезмерно дорогие
<i>Броня</i>		
0	Бронежилет	Стандартное снаряжение
1	Кевларовый жилет	Более дорогой
3	Гнойная броня	Часто смертоносна для других членов Команды
4	Серебряный бронекостюм	Чрезмерно дорогой
<i>Яды</i>		
1	Капсула с цианидом	Это не игрушки!
1	Иононовый газ	Носите противогаз
3	Слезоточивый газ	Носите противогаз
3	Горчичный газ	Носите противогаз; только при штурмовых операциях
4	Нервно-паралитический газ	Будьте защищены, не истребите собственную команду; применять только в военных конфликтах (Амазонка)
4	Поцелуй Вирма	Экспериментальная разработка
<i>Оружие</i>		
0	Автоматическое оружие	Автоматы, пистолеты-пулемёты, и пр.; стандартное снаряжение
1	Дробовик	Не зацепите своих облаком дроби
2	Лазерный прицел	Дорого
2	Пистолет	Только офицеры (и поисковики) носят пистолеты
2	Дымовые/газовые гранаты	Только в штурмовых операциях
3	Автоматический скобомёт	Дорого
3	Насадки на когти	Дорого
3	Осколочные гранаты	Только в штурмовых операциях; не повредите снаряжение или других членов команды
4	Тяжёлое вооружение	Станковые пулемёты, гранатомёты, и т.п.; Использовать только в безлюдных местах, либо в оборонительных операциях
4	Гранаты с белым фосфором	Использовать только в военных конфликтах (Амазонка)

Боеприпасы

Разрывные пули с нитратом серебра

Ранг: 5

Как и обычные разрывные пули, пули с нитратом серебра разрываются при попадании в цель, выпуская своё содержимое в кровь жертвы. Кроме непоглощаемого урона, наносимого Гару не в прирождённой форме, нитрат серебра является ядом, наносящим урон вервольфам в любой форме. Яд снимает с подстреленного Гару 1 Уровень Здоровья в раунд в течение трёх раундов; этот урон является непоглощаемым. Для ночных охот на вервольфов в хорошей компании нет ничего лучше. Из-за своей потенциальной смертоносности, а также из-за того, что они могут привлечь ненужное внимание представителей закона, эти патроны выдаются только в случае необходимости.

Броня

Гнойная броня

Ранг: 3

Эта отвратительная вещь напоминает кевларовый бронежилет (и даёт носителю дополнительный кубик на поглощение ущерба), но когда его поверхность повреждена когтями, клыками или пулей, из дыры брызжет двухметровая струя бурлящего, заразного гноя. Гной наносит 1 уровень непоглощаемых повреждений при контакте с голой плотью, волосатыми вервольфами и т.д. Если он не смыт в течение ближайших двух раундов, он вызывает изъязвление кожи, которое может быть излечено только магическим способом. Каждый день, когда жертву не удаётся излечить, язвы растут, постепенно сливаясь воедино, нанося ещё 1 уровень непоглощаемых повреждений. Ампутация поражённых конечностей или вырезание язв может помочь, но наносит столько же уровней повреждений, сколько персонаж уже получил от язв (т.е., если он получил от раны 2 уровня повреждений, вырезание язвы причинит ему ещё два уровня повреждений). Эта броня до сих пор находится на стадии бета-тестирования, и возможные проблемы в обращении (а они наверняка будут) ещё не обнаружены.

Серебряный бронекостюм

Ранг: 4

Первоначально используемый рабочими и охранниками в местах, где водилось много Гару, серебряный бронекостюм был признан великолепным средством сдерживания атак вервольфов. Костюм предоставляет носителю три кубика на поглощение ущерба. Более того, он сделан из плетённых серебряных и акриловых волокон, которые при разрыве превращаются в миниатюрные лезвия, наносящие непоглощаемый урон атакующим оборотням. Половину повреждений, наносимых Гару, получает сам Гару в виде непоглощаемых повреждений (округление вверх). Серебряные бронекостюмы очень редки. Их выдают только избранной элите, занимающейся сверхважной работой.

Гранаты

Поскольку применение гранат, как правило, вызывает общественный резонанс, а также чревато синдромом внезапной смертности, они не входят в стандартный комплект снаряжения. Они зарезервированы для тех, кому могут понадобиться в ежедневной работе, либо могут быть выданы по специальному разрешению, персонажам, миссия которых может потребовать дополнительной боевой мощи. Полиция во всём мире имеет странное свойство сначала стрелять в метателей гранат на поражение, а затем уже задавать вопросы.

Осколочные гранаты

Ранг: 3

Осколочные гранаты наносят 12 кубиков урона в эпицентре взрыва (скажем, в руке у персонажа).. За каждый метр расстояния между эпицентром и персонажем, количество кубиков повреждения уменьшается на один.

Пример: Осколочная граната взрывается в пяти метрах от персонажа. Он получает 7 кубиков ущерба.

Дымовые гранаты и газовые гранаты

Ранг: 2

Дымовые гранаты выпускают плотное облако белого или цветного дыма. Газовые гранаты выпускают облако слезоточивого газа (см. *Яды* далее по тексту). При активации гранаты взрыва не происходит, газ выходит из отверстий, открывающихся на корпусе. Облако заполняет площадь в десять квадратных метров за одну минуту, и держится в течение десяти минут в безветренную погоду.

Солдаты Пентекс, стреляющие в таком облаке, обычно с равной вероятностью ранят как Гару, так и своих.

Белый фосфор

Ранг: 4

Гранаты с белым фосфором повышают температуру в эпицентре взрыва на 2700 градусов по Фаренгейту. Количество кубиков урона фосфорных гранат равно 12. За каждые два метра расстояния, количество кубиков повреждения уменьшается на один. Это непоглощаемый урон, хотя Гару всё же могут попытаться его поглотить. Фосфорные гранаты поджигают даже те материалы, которые обычно не горят. *Вампиров эта штука вообще должна испарять...*

Яды

Капсула с цианидом

Ранг: 1

Путь проникновения: Приём вовнутрь

Описание: Бесцветная жидкость со вкусом горького миндаля

Эффект: У фомора есть маленькая капсула цианистого калия, имплантированная в зуб. Фоморы знают, что если они попадут в плен к Гару, то жить они будут достаточно долго, но невероятно мучительно. Цианид – это вариант быстрого и сравнительного безболезненного избавления. В любом случае, фомор, побывавший в плену Гару, рассматривается большинством агентов Вирма как предатель, и уничтожается при обнаружении. Цианид не действует на фоморов, у которых есть иммунитет к ядам (см. Силу: Иммунитет далее по тексту).

Защита: Не кусайте ничего этим зубом.

Иононовый газ

Ранг: 1

Путь проникновения: Воздушно-капельный

Эффект: У фомора есть газ, экстрагированный из фиалки обыкновенной. Этот экстракт содержит большую дозу иона высокой концентрации. Ион полностью блокирует обоняние у любого, кто его вдохнёт. Эффект газа длится около часа, и может сильно повредить люпусам Гару, которые весьма зависимы от своего обоняния. Газ также может полностью или частично блокировать применение Даров оборотней, завязанных на чувство обоняния (Обострённые Чувства, Зрительное Чутьё, Чутьё Истинной Формы, и пр.). Это, однако, никак не повлияет на применение Дара: Чувство Вирма, которое не зависит от нюха (и не важно, в каком состоянии находится нос Гару).

Защита: Не вдыхайте его.

Слезоточивый газ

Ранг: 2

Путь проникновения: Контактный/воздушно-капельный

Описание: Бесцветный газ (изредка смешиваемый с дымом), с невнятным запахом

Эффект: Кашель, насморк, раздражение слизистых оболочек глаз, полости рта и носоглотки. Вычитайте два кубика из бросков на любые действия, пока газ не рассеется (около 10 минут).

Защита: Противогаз полностью защищает от вредного воздействия, рабочие очки защищают глаза, дыхание через мокрую тряпку защищает лёгкие. Дар Сопротивление Токсинам блокирует эффект полностью.

Горчичный газ

Ранг: 3

Путь проникновения: Контактный/воздушно-капельный

Описание: Тёмно-жёлтый, с ощутимым запахом, газ

Эффект: Жжение, ожоги на коже. При вдыхании вызывает ожоги лёгких, могущие привести к смерти. Снимает 1 уровень здоровья за раунд контакта с кожей, 2 уровня здоровья за раунд вдыхания.

Защита: Противогаз и защитный комплект одежды. Обычная одежда защищает только в течение одного раунда. Дар Сопротивление Токсинам блокирует эффект полностью.

Нервно-паралитический газ (Героический Зарин)

Ранг: 4

Путь проникновения: Контактный/воздушно-капельный

Описание: Без цвета и запаха

Эффект: Высокая концентрация нервно-паралитического газа снимает 1 уровень здоровья в раунд; этот ущерб не может быть поглощён. Низкая концентрация снимает 1 уровень здоровья в минуту. Минорная концентрация снимает 1 уровень здоровья в час.

Зарин вызывает тошноту и дезориентацию, за которыми следует смерть. Необходимо осознать, что смертельная концентрация зарина 10-100 к миллиону, и что эффект *всегда* смертелен. (Шансы выжить, с продолжительной симптоматикой, составляют 1 к 10000).

Защита: Герметичный костюм.

Противоядие: Инъекция атропина (вводится подкожно, должна быть совершена до появления симптомов; атропин, введённый без воздействия на организм зарина, становится ядом). Ходят слухи, что Пентекс модернизировала зарин таким образом, что даже инъекция атропина лишь продлевает агонию на несколько часов. Дар Соппротивление Токсинам блокирует эффект полностью.

ПРИМЕЧАНИЕ: От зарина можно защититься, находясь в закрытом помещении на возвышенности. Израиль строил подобные убежища в 1991 году, но их эффективность не была проверена, поскольку газовых атак не совершалось.

Атропин

Ранг: 1

Путь проникновения: Инъекция

Описание: Жидкость без цвета и запаха

Эффект: В течение (Выносливость+3) часов жертва испытывает тошноту, рвоту, спазмы и проблемы с дыханием, после чего благополучно умирает.

Защита: Переливание крови, госпитализация.

Поцелуй Вирма

Ранг: 4

Путь проникновения: Инъекция

Описание: Жёлтая жидкость

Эффект: Этот экспериментальный токсин используется в дрофиках для игломётов или игломётных винтовок. Он вызывает в жертвах гнев и паранойю, провоцируя беспричинную ярость. Была доказана его эффективность против Гару, но точно установить оптимальную дозу пока не удалось.

Вещество заливается в капсулу, заряжаемую в игломёт. При ударе о цель ампула лопается, вливая содержимое в кровотоки или мышечные волокна жертвы. Внутри организма оно начинает стимулировать выделение веществ, вызывающих гнев и паранойю. Успешная инъекция вызывает у Гару и вампиров ярость, а люди ощущают невероятный прилив гнева.

Жертва может сопротивляться действию токсина, совершив успешный бросок Силы Воли против сложности, определяемой полученной дозой. Для игломёта сложность равна 6, для игломётной винтовки сложность равна 8. Дар Соппротивление Токсинам блокирует эффект, вызывая у жертвы глубокий сон. Ритуал Очищения требуется для того, чтобы полностью вытравить Поцелуй Вирма из жертвы. Пока ритуал не проведён, жертва находится в возбуждённом состоянии и страдает от лёгкой паранойи.

Защита: Броня, Соппротивление Токсинам.

Средства связи

Подкожное радио

Ранг: 2

В основание черепа фомора имплантируется маленькое устройство, сочетающее в себе радиоресивер и трансмиттер*. Это позволяет ему постоянно получать приказы и посылать информацию. Дальность ограничена (25 миль), поэтому круг общения обычно сводится к непосредственному начальству и коллегам (Первая Команда, и т.д.). Устройство автоматически меняет частоту, усложняя возможность прослушивания. Тот, кто принимает передачу, способен слышать всё, что происходит с фомором. Носитель может выключить передатчик усилием воли, но Пентекс способен дистанционно включать его в тайне от носителя в целях профилактики предательств. Несколько таких устройств попали в руки группе Гару, называющей себя Саботажниками. Это беспокоит Пентекс, и они постоянно совершенствуют радиоприёмники, чтобы исключить вмешательство Гару.

Оружие

Автоматический скобомёт

Ранг: 5

* Приёмник и передатчик, если кто не понял.

Последняя разработка Пентекс внешне мало отличается от обычного промышленного степлера, однако «скобки», служащие патронами, изготовлены из костей мёртвых фоморач (см. Главу 2), и покрыты толстым слоем альфа-фоморола. При нажатии на спусковой крючок, скобомёт выпускает струю скобок, втыкающихся в тело противника и отравляющих его ядом. В одной струе скобок содержится количество альфа-фоморола, достаточное, чтобы убить человека на месте. Цель получает один уровень непоглощаемых повреждений и семь кубиков обычных повреждений. Оружие необходимо перезаряжать после трёх выстрелов.

Те же, кто не умирают, поражаются альфа-фоморолом, распространяющимся в их венах. Поскольку альфа-фоморол моментально убивает людей, оружие обычно используется против сверхъестественных существ вроде Гару. За каждый уровень полученных непоглощаемых повреждений жертва получает очко Скверны (Скверна выбирается Рассказчиком), начиная трансформироваться в фомора. Более того, альфа-фоморол, как и фоморол, вызывает сильную зависимость, схожую с наркотической. Жертва, получившая от скобок три уровня непоглощаемых повреждений, становится зависимой от альфа-фоморола, и может умереть, если не получит очередную дозу вещества, или полностью не очистит свой организм от скверны Вирма. Существа, потерявшие меньше трёх уровней здоровья, получают менее тяжкие последствия, вроде кровавого пота во время процесса исцеления.

Скверна может быть излечена в течение одной луны с момента заражения с помощью Ритуала Очищения, однако зависимость от альфа-фоморола остаётся. Гару пока не знают лекарства от этой зависимости, хотя, по слухам, выполнение подвига в Умбре во имя Гайи может помочь.

Бросок Ловкость + Огнестрельное оружие; **Сложность** 7; **Урон** 7+ особое; **Дальность** 12; **Магазин** 3; **Скрытое ношение** J

Насадки на когти

Ранг: 3

Насадки на когти состоят из миниатюрных зарядов взрывчатки и, собственно, серебряных насадок на когти фомора (для этого у него должна быть Сила: Когти), и надеваются непосредственно перед боем. Проникнув под кожу противника после атаки, они взрываются через один раунд, разрывая кожу и мышцы. Серебряное основание насадок остаётся на когтях: часовой механизм зарядов срабатывает, когда серебро в насадках перестаёт контактировать с серебром основания. Чтобы оставить насадки в теле противника, фомор должен сначала нанести хотя бы 1 уровень повреждений когтями. Из-за некоторых конструктивных особенностей, заряды имеют 30% шанс не взорваться, и 15% шанс взорваться на когтях фомора до совершения атаки, поэтому фоморы предпочитают надевать насадки непосредственно перед сражением. До использования они хранятся в особых герметичных контейнерах.

Находясь в теле Гару, насадки наносят 1 уровень непоглощаемых повреждений в раунд. Более того, взрыв также наносит 3 уровня непоглощаемых повреждений. К счастью для оборотней, взрыв обычно выталкивает осколки серебра из тела, поэтому через раунд после взрыва Гару перестаёт получать повреждения.

Щупальца

Ранг: 3

Изначально созданные для космической программы, эти металлические руки могут быть использованы как для обращения с опасными предметами, так и для хватания противников на расстоянии до 3 метров. Их Сила и Выносливость равняются 5, и могут хватать и наносить урон соответственно Силе. Некоторые из них покрыты серебром, или сделаны из холодного железа, дабы облегчить оператору общение с оборотнями и подменышами. Щупальца также можно использовать для подъёма предметов и использования их в качестве оружия (вампиры и всяческие аналоги осинового колья), либо для совершения некоторых действий, предпочтительных в некотором отдалении, вроде поджигания фитиля. Не следует забывать, что это всё же довольно неуклюжая вещь, и использовать их для тонких манипуляций (взлом замка, сборка бомбы, и т.п.) нельзя. Также они довольно громоздкие (сложность всех бросков на Ловкость повышается на 1, пока они надеты), а также их довольно трудно спрятать (для хранения используется контейнер габаритов портфеля).

Фетиши

У большинства фоморов отсутствует такой трайт, как Гнозис, что несколько усложняет пользование фетишами, которые используют Гнозис пользователя. Вместо этого, фомор может совершить бросок на Силу Воли (сложность Гнозис фетиша + 1), или потратить пункт Силы Воли для автоматической активации.

Фоморол

Уровень 3, Гнозис 5

Это наркотик на самом деле изготовлен из переработанных тел фоморач (см. Главу 2). При введении фомору, он временно усиливает его способности. Однако он вызывает сильную зависимость, и фомор будет жаждать ещё. После инъекции фомор должен активировать фетиш. При успехе, эффекты его Сил удваиваются (клыки и когти наносят больший урон, использование некоторых Сил стоит дешевле, и пр.) После первого же использования (вне зависимости успешности активации) фомор получает Скверну: Зависимость (употребление раз в месяц), пока он не получит ещё фоморола. В отличие, однако, от обычных наркотиков, зависимость от фоморола исчезает, если его не употреблять в течение месяца – и появляется при следующем его употреблении.

Силовые Очки

Уровень 2, Гнозис 3

Теперь у вас есть такие же очки, как у вашего любимого супергероя Бака Гонщика! (см. **Саботаж! Пентекс**) Эти очки являются бэйновским фетишем, позволяющим фоморам видеть, как Гару переходят из Пенумбры в реальный мир и обратно. Требуется бросок на Восприятие + Оккультизм, сложность 7, чтобы заметить этот процесс вовремя. Это может дать фомору преимущество, достаточное для спасения собственной жизни.

Чувак-Из-Замазки

Уровень 3, Гнозис 5

Чувак-Из-Замазки – это бэйновский фетиш, используемый фоморами корпорации Пентекс. Что он может делать? О, чего он только не может делать! Он растягивается, отпрыгивает от стен, копирует лица, и многое другое. Если его наложить на лицо человека, а затем на лицо фомора-хозяина, то носитель может принять чужой облик (только лицо, на одну сцену). Его можно вытягивать в верёвку длиной до 15 метров. Если метнуть этот фетиш в существо, не служащее Вирму, он опутает его словно сеть (Сила 5). И существует ещё масса других вариантов его использования. Единственное, что может уничтожить Чуваков-Из-Замазки, это огонь. Сгорая, они кричат.

Вибролезвие

Уровень 3, Гнозис 5

Эта штука – результат вселения совращённого элементаля электричества в клинковое оружие. Это оружие пока ещё находится в разработке, и встречается очень редко. При активации фетиша, элементаль создаёт заряд вокруг клинка, вызывая его вибрацию и лёгкий гул. Теоретически, при ударе в цель должен происходить разряд электрической энергии, наносящий 3 уровня непоглощаемых повреждений в дополнении к основному урону оружия.

Но, как уже упоминалось, эти клинки до сих пор являются экспериментальным оружием. Пентекс испытывают некоторые трудности с вселением элементалей в оружие, и лучшими объектами пока считаются боевые ножи и короткие мечи. К сожалению, пока не удалось достичь 100% контроля над зарядом клинка, и часть испытателей трагически погибла.

Бросок В зависимости от оружия; **Сложность** В зависимости от оружия; **Урон** +3*; **Скрытое ношение** От оружия

Силы

*Сейчас эти больные души, изнасиловавшие целую страну,
Живут в мире ради любви к кровопролитию!
Brainstorm, "Born to Kill"*

Далее приводится описание Сил фоморов, и их стоимость. При создании персонажа очки Силы приобретаются в обмен на очки Скверны, один к одному. Скверна описана после Сил дальше по тексту. Также Силы можно приобретать во время игры за очки опыта (см. *Опыт* выше), с разрешения Рассказчика. Должно быть какое-то обоснование приобретения Силы, например погружение в Гибельный Огонь Вирма, усиление Бэйна, и т.п.

Примечание: Многие из Сил требуют от фомора траты 1 очка Силы Воли. Однако фоморы, у которых есть Гнозис (Сила: Связь С Духом), могут тратить его вместо Силы Воли. Также, с разрешения Рассказчика, персонажи, у которых есть трайт Ярость (Сила: Берсеркер), могут использовать его очки для активации физических Сил (Смена Форм, Вредоносное Дыхание).

* **Адская Шкура (2 за куб)** – Эта Сила даёт фомору защиту от повреждений, наносимых высокой температурой, огнём и радиацией. Кожа фомора приобретает красный оттенок.

* Непоглощаемый урон.

Система: Фомор получает один кубик на поглощение урона за каждые 2 Очка Силы. Эти кубики можно использовать только для поглощения урона от огня или радиации (который обычно поглотить нельзя).

- **Берсеркер (3)** – Фомор «одарён» Яростью – прославленным гневом вервольфов.

Система: Фомор начинает игру с 3 пунктами Ярости, которые он может тратить так же, как и любой Гару. Но он также подвержен и боевому безумию. Он может получить дополнительные пункты Ярости в обмен на свободные очки (один к одному).

- **Благословение Гибельного Огня (7)** – Когда бы фомор не погружался в Гибельный Огонь (радиоактивные выделения Вирма), он может перенести трансформацию, дарующую ему новую Силу.

Система: После того, как фомор пробудет пять раундов в Гибельном Огне, делается бросок на Выносливость (сложность 9). По решению Рассказчика сложность броска может быть снижена, в зависимости от экстремальности ситуации. При успехе, фомор получает новую Силу, выбранную случайным образом. Новый «дар» Вирм даёт мгновенно – в течение трёх раундов фомор претерпевает болезненные изменения, во время которых не может даже двигаться. После этого проявляется его новая Сила (скажем, на спине вырастает рука, если он получил Дополнительную Конечность). При критическом провале, персонаж получает новую Скверну, также выбираемую случайным образом (см. Скверна: Проклятие Гибельного Огня).

Эта Сила не даёт персонажу иммунитет к Гибельному Огню; пока он не приобретёт Иммунитет (см. ниже), он будет получать урон нормальным образом.

Случайные Силы: В начале главы приведена таблица Сил, пронумерованных от 1 до 100. Бросьте процентник (либо 2к10), чтобы определить полученную Силу.

Гибельный Огонь

Гибельный Огонь выглядит как зелёное пламя, хотя это скорее жидкость, чем огонь. Оно похоже на воск (как в лавовых лампах), только гораздо более жидкое и текучее, и источает внутреннее сияние.

Вокруг происхождения и истинной природы Гибельного Огня ходит много споров. Танцоры Чёрной Спирали верят, что это испражнения Вирма, являющиеся продуктом переработки этого мерзкого змея после поедания чистой энергии Гайи. Некоторые учёные Пентекс верят, что это искажённая эктоплазма – «физическая» материя духовного мира, просачивающаяся в реальность. Вне зависимости от правды, все знают о его опасности, хотя Чёрные Спирали часто «приносят в жертву» Гибельному Огню самих себя (т.е., погружаются в его сияние на несколько часов), веря, что возникающие раковые опухоли в мозгу могут принести им извращённое «просветление». *По крайней мере, светиться после этого они начинают – дай Вирм каждому!*

Происхождение термина «Гибельный Огонь» также неизвестно. Феи используют его для обозначения своих очагов, огней Бельтайна. Фианна верят, что пиктское племя Белых Плакальщиков знало об огнях Бельтайна и поклонялось им, также, как и их кельтские родственники. Однако, после того как они сошли с ума, и сплясали в Чёрной Спирали, они стали поклоняться пиршественным огням Вирма, и назвали свои новые очаги «Гибельным Огнём» в насмешку над чистыми путями своих сородичей.

Погружение в Гибельный Огонь: Эгей, эта штука жжёт, причём на расстоянии! Факел с Гибельным Огнём облучает всех вокруг на расстоянии трёх метров. Костёр Гибельного Огня действует на расстоянии семи метров. Бушующий вихрь Гибельного Огня опасен для всех в радиусе 15 метров. Используйте правила огня с стр. 197 из книги **Вервольф** для определения полученного ущерба в зависимости от размеров пламени. Однако учтите, что этот урон нельзя поглотить, излечение занимает в два раза большее время, и к любому броску из таблицы Боевых Штрамов добавляется +10 (стр. 199, книга правил **Вервольф**). Дар Сопротивление Токсинам игнорирует этот ущерб.

- **Болезнетворное Касание (5)** – Фомор способен вызывать своим прикосновением слабость и лихорадку.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли, вступает в телесный контакт с жертвой и делает бросок на Выносливость + Медицина (сложность 7). Жертва может сопротивляться воздействию с помощью успешного броска Выносливости (сложность 7). За каждый успех фомора жертва получает 1 уровень непоглощаемых повреждений. Эти повреждения заживают по одному в неделю. В течение этого времени жертва чувствует себя очень плохо.

- **Воспроизводство (4)** – Фомор способен передавать своего Бэйна через кровь и сперму – любой контакт с его телесными жидкостями может передать Бэйна. После этого Бэйн начинает захватывать тело получателя жидкости. Фомор может передавать только Бэйна, схожего со своим (Сын Тифона может передать только Бэйна Выводка Тифона; член семьи фоморов может передавать только семейного Бэйна).

Система: Фомор должен потратить 1 пункт Силы Воли в момент контакта его телесных жидкостей с получателем. После этого Бэйн начинает процесс одержания.

- **Вредоносное Дыхание (разное)** – По желанию, фомор может выдыхать какую-либо опасную субстанцию – огонь, пули, ядовитый газ, струи кислоты, и пр. Атака не обязана быть именно дыхательным оружием – подойдёт любая опасность, действующая на расстоянии.

Система: За каждые потраченные 2 Очка Силы, атака наносит 1 уровень урона при удачном броске на Ловкость + Драка (сложность 7). Отдельные свойства атаки зависят от её природы. Струя огня подействует быстрее, чем сгусток кислотной слизи.

За три дополнительные Очка Силы урон становится едким, снимая дополнительный Уровень Здоровья в раунд, пока эту дрянь не смоют или жертва не умрёт. Хорошим примером такого оружия являются напалм, кислотная слизь или токсичные отходы. Все виды повреждений являются поглощаемыми. Дыхательное оружие, как правило, наносит нормальный урон, кроме случаев, когда жертва особенно уязвима к этому оружию (например, вампиры и огонь). За ещё одно Очко Силы урон становится непоглощаемым.

В большинстве случаев, эту атаку использовать количество раз в сцену, равное значению Выносливости. Радиус действия определяется Рассказчиком, и может быть различным в зависимости от типа оружия (молнии бьют дальше кислотных брызг). Если субстанция способна воздействовать одновременно на несколько целей, считается, что каждый успех сверх первого позволяет нанести ущерб одной дополнительной жертве в радиусе атаки (обычно, не более двух метров от изначальной жертвы).

- **Вуаль Суккуба (6)** – Это сильнейшая из Сил ментального контроля. Фомор способен поработать окружающих, забивая все их собственные цели и устремления желанием постоянно находиться рядом с ним.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Манипулирование + Хитрость (сложность равна Силе Воли жертвы). При успехе, жертва полностью подчинена фомору, и пойдёт на всё, лишь бы быть рядом с ним. При неуспехе, цель будет воспринимать фомора как привлекательного индивидуума, но не будет зачарована его красотой. При провале броска, цель поймёт, что происходит что-то неправильное, и что фомор совершенно точно представляет угрозу. Каждую сцену, если он продолжает находиться рядом с целью, фомор может делать повторный бросок. Если он наберёт в результате нескольких бросков 10 успехов, жертва будет полностью загипнотизирована, и готова служить фомору и защищать его любой ценой.

- **Вызов Безумия (2 за кубик)** – Фомор может искривлять разумы окружающих, загоняя их с торных дорог психического равновесия в буйные джунгли сумасшествия. Способы вызывания безумия зависят от извращённых предпочтений самого фомора. Некоторые открывают в разум жертвы Умбральные окна с видом на Адские Дыры, позволяя несчастным сполна «насладиться» тамошними кошмарами. Другие устраивают целые представления, используя безумные бормотания и ужасающие беседы, чтобы сорвать с человека налёт разумности. Третьи просто рисуют в мозгу жертвы картины ужасающих чудовищ.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и бросает количество костей, равное половине стоимости этой Силы; сложность равняется Силе Воли жертвы. Цель должна быть в поле зрения фомора. По решению Рассказчика, фомор перед активацией Силы может быть обязан завязать с жертвой разговор («Эй, пацан, есть курить?») или вступить с ней в бой.

Успехи Эффект

1 или 2 Рассказчик определяет тип вызванного безумия

3+ Игрок может выбрать форму вызванного безумия

Продолжительность и интенсивность сумасшествия также зависит от количества выпавших успехов: один или два успеха вызовут лёгкую фобию, в то время как пять и более успехов приведут к полному выпадению жертвы из реальности. Подобное безумие может быть вылечено длительным курсом психотерапии.

- **Выносное Зрение (2)** – Эта странная Сила позволяет фомору вытаскивать свои глаза, превращать глазные нервы в ножки и отправлять глаза обследовать тёмные углы в поисках вещей, обычно недоступных взгляду. Ему необходимо быть осторожным – если глаза раздавят, фомор ослепнет навсегда (при наличии Силы Регенерация, фомор отращивает новые глаза за месяц).

Система: Выковыривание собственных глаз требует проверки Силы Воли (сложность 8; 7 для опытных пользователей). Это не наносит урона, но боль причиняет адскую. После этого глаза способны обежать квартал под воздействием собственной Силы, и всё, что они увидят, «появляется» в мозгу у фомора, как если бы его глаза были на месте; эту способность также можно комбинировать с Темновиденьем. Глаза могут существовать отдельно от тела в течение часа, после чего полностью разлагаются ещё за два часа. Любой вред, нанесённый бегающим глазам, может сильно повредить (или полностью уничтожить) нормальное зрение фомора.

- **Газообразная Форма (6)** – Фомор способен переводить своё тело в газообразное состояние, тратя один раунд. После этого он может скользить по воздуху со своей обычной скоростью. Пока фомор находится в этом состоянии, ему нельзя нанести вред с помощью кинетических атак (пули, ножи, кулаки), однако огонь, радиация и электричество действуют нормально. Также, ментальные и мистические атаки

продолжают работать (кроме требующих глазного контакта; определяется Рассказчиком). Газообразная форма остаётся цельной даже при сильном ветре, хотя Дар: Режущий Ветер может повредить её. Как правило, фомор в этой форме ужасно смердит.

Система: Фомор должен потратить 1 пункт Силы Воли, чтобы перейти в газообразное состояние, и ещё один, чтобы из него выйти.

- **Гибкость (2)** - Фомор невероятно гибок и ловок, и сохраняет равновесие, выполняя трюки, на которых любой другой свернул бы себе шею.

Система: Фомор добавляет два кубика ко всем броскам, связанным с прыжками, лазаньем и балансированием.

- **Глаза Вирма (3)** - Глаза фомора выглядят странно и способны увеличиваться в размерах, открывая в своих глубинах картины мучений Вирма.

Система: Противник, заглянувший в глаза фомора, должен совершить успешный бросок на Силу Воли (сложность 8), либо застывает в ужасе (на число раундов, равное (5 минус показатель Смекалки), но не менее, чем на 1 раунд). Сам фомор не может атаковать жертву в этот момент, зато могут его друзья.

- **Голос Вирма (4)** - Язык фомора становится длинным и червеобразным, фомор получает возможность говорить на языке самого Вирма.

Система: Когда фомор произносит чудовищные слоги Тёмной Литании, все, кто его слышат (исключая существ Вирма) должны совершить успешный бросок Силы Воли (сложность 8), или потеряют половину своего Гнозиса. Эта Сила срабатывает на одних и тех же существах только раз за боевую ситуацию. Языком можно также атаковать противника в ближнем бою, нанося два уровня повреждений.

- **Грибковое Касание (4)** - Внутренности фомора заменяет дурнопахнущая грибковая масса. Своим касанием фомор может заражать противника.

Система: Фомор должен коснуться цели, чтобы заразить её. Жертва должна совершить успешный бросок на Выносливость (сложность 7), либо начнёт терять по одному пункту в день во всех физических атрибутах и во Внешности (а грибок будет медленно покрывать её тело...). Заразы можно излечить только сверхъестественным способом, например с помощью Дара: Соппротивление Токсинам или лечащего фетиша. Также, потратив 2 дополнительных Очка Силы, фомор покрывается грибной слизью, что уменьшает запас кубиков атакующих на два из-за ужасного зловония.

- **Дары Гару (разное)** - Некоторые Силы фоморов полностью копируют Дары Гару, так что фомор может просто приобрести определённый Дар вместо Силы. Как правило, стоимость Даров равна уровню Дара +1.
- **Дополнительные Конечности (3 за шт.)** - У фоморов часто бывают дополнительные «руки», обычно в виде щупалец или клубков ложноножек. Такие дополнительные конечности часто располагаются в нес лишком удобных местах, скажем дополнительная рука вполне может расти из бедра. Но иногда такие дополнительные «руки» бывают полезны. Фомор может использовать дополнительную атаку в раунд (хотя для этого ему придётся дробить запас кубиков), а также носить в этой руке кошелёк, открывать двери, когда основные руки заняты, или тырить кошельки в общественном транспорте. Естественно, трёхрукий фомор выглядит несколько необычно, и ему необходимо прятать свою дополнительную конечность от любопытных глаз. Эту Силу можно брать несколько раз, но каждый дополнительный орган стоит 3 очка.

Система: Фомор должен определить, как много у него дополнительных конечностей, и как они выглядят. Он может использовать их для атак, но ему придётся либо дробить запас кубиков, либо приобретать Силы, дающие дополнительные атаки (Берсерк или Сверхскорость).

- **Единообразие (6)** - Фомор может игнорировать способности других сверхъестественных существ вокруг себя.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Манипулирование + Запугивание (сложность 7). Все сверхъестественные существа в радиусе 5 метров вокруг фомора попадают под воздействие этой Силы. Вампиры не могут использовать Дисциплины, Гару не могут использовать Дары, маги не могут использовать Сферы, и т.п. Жертвы могут сопротивляться с помощью броска на Силу Воли (сложность 7).

- **Жидкая Форма (6)** - Эта Сила очень похожа на Газообразную Форму, только в данном случае фомор превращается в лужу густой красно-коричневой жидкости, способной к самостоятельному перемещению. Фомор в жидком виде способен проникать сквозь очень узкие щели (как и с Силой: Крысиная Голова). Пока фомор находится в этом состоянии, ему нельзя нанести вред с помощью кинетических атак (пули, ножи, кулаки), однако огонь, радиация и электричество действуют нормально. Также,

ментальные и мистические атаки продолжают работать (кроме требующих глазного контакта; определяется Рассказчиком).

Система: Фомор должен потратить 1 пункт Силы Воли, чтобы перейти в жидкое состояние, и ещё один, чтобы из него выйти.

- **Запах Вильд (или Ткача) (5)** - Фомор способен замаскировать свою принадлежность к Вирму, «завернувшись» в мощную ауру Вильд или Ткача (для Запаха обеих надо покупать Силу два раза). Эта Сила не уничтожает скверну Вирма, а лишь перебивает её. Гару могут нормально использовать Дар: Чувство Вирма, сложность равна 10. Некоторые из племён Гару менее подвержены эффекту этой Силы - Ходящие по Стеклу могут использовать Чувство Вирма на фомора с Запахом Ткача с обычной сложностью; Красные Когти автоматически видят Вирма сквозь Запах Вильд.

Система: Фомор делает бросок на Обаяние + Хитрость (сложность 6). Эффект длится одну сцену. При провале броска фомор остаётся в полной уверенности, что Сила сработала, хотя на самом деле это не так, и может подвергнуть себя большой опасности, оказавшись не в том месте.

- **Игра Теней (4)** - Фомор может управлять тенями вокруг себя и собирать их в сферу. Многие люди не могут видеть сквозь столь густую тень. Минорное использование этой Силы увеличивает запас кубиков фомора на Скрытность и на Запугивание. Сам фомор всегда видит сквозь созданные им тени.

Система: Фомор делает бросок на Смекалка + Скрытность (сложность 6). Эффект длится количество раундов, равное числу успехов; если фомор тратит пункт Силы Воли, эффект продолжается до конца сцены. Расстояние, на котором фомор может манипулировать тенями, составляет 15 метров.

- **Идеализация (3)** - Фомор может выглядеть идеальным половым партнёром для любого живого существа, просканировав его разум.

Система: Фомор делает бросок на Обаяние + Эмпатия (сложность равна Ярости жертвы, либо 6, что выше). Успех означает, что он получает физическую внешность наиболее привлекательного для жертвы полового партнёра. Неудачный бросок означает, что он выглядит просто привлекательным индивидуумом. При провале броска, присутствие фомора вызывает у цели дискомфорт, и она осознаёт, что фомор навязчиво пытается втереться ей в доверие.

- **Иммунитет (разное)** - Фомор может игнорировать воздействие различных опасных вещей. Каждый вид устойчивости приобретается отдельно, так что стать иммунным ко всему очень дорого обойдётся.

Цена Иммунитет

1 Одно мелкое неудобство (крапивные ожоги, простуда, незначительные температурные колебания)

3 Одна серьёзная угроза (болезни, экстремальные температурные колебания, голод)

6 Один терминальный эффект (Гибельное Пламя, электричество, яды, огонь)

Пример: У Макса иммунитет к огню и простуде. Это обошлось ему в 7 Очков Силы. Однако, если бы он купил себе иммунитет к болезням (за 3 Очка Силы), ему не надо было бы покупать себе отдельный иммунитет к простуде.

- **Иммунитет к Делирию (1)** - Многие фоморы иммунны к Делирию. Скверна Вирма стирает Вуаль вместе с их человечностью. Однако, такая защита есть не у всех, и, похоже, зависит от общего количества одержимых Вирмом. Пентекс вводит своим фоморам специальное средство, уничтожающее часть мозга, отвечающую за Делирий.

Система: Фомор может лицезреть Гару в форме Кринос без последствий для себя. *Ну, не считать же за последствия факт откусывания фомору головы...*

- **Искажённые Видения (4)** - «Я должен был это сделать! Внутренний голос приказал мне это!!!». Используя этот извращённый дар, фомор может вызывать галлюцинации у беззащитных жертв. Голос Бога, странные *потусторонние* шепотки, крики и смех - всего лишь несколько возможных вариантов. Хотя эта Сила лучше всего используется фоморами, способными сойти за человека, деформированные фоморы могут использовать её из укрытия. Знания о характере жертвы могут сильно помочь при использовании Искажённых Видений; рациональный человек, скорее всего, заподозрит неладное, если Иисус скажет ему «Пойди и убей каждого встречного!», в то время как человек, психологически готовый к этому поступку, может решить, что это отличная идея. Естественно, что человека рационального тоже можно свести с ума, надо всего лишь использовать более тонкий подход...

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Манипулирование + Хитрость (сложность 8). Каждый успех увеличивает время издевательств над жертвой на раунд. Эффектность видений также зависит от количества успехов - если одного успеха хватит лишь на шепотки за спиной, то пяти успехов будет достаточно для полноценного воплощения сошествия Божьего с небес. Силу можно использовать столько раз, сколько фомор пожелает; зона действия ограничена только

полем зрения. Видения полностью нереальны, и их может видеть только одна жертва за раз. Цель, которая подозревает, что происходит что-то неправильное, может сопротивляться броском Силы Воли (сложность 6). Качественно сделанная галлюцинация (вроде зловещего шепота за спиной) увеличивает сложность на 1 или 2, в то время как глюк, не вызывающий доверия (Сергий Радонежский с бензопилой наперевес), таким же образом уменьшает сложность броска.

- **Когти, Клыки или Рога (3/5/7)** - С помощью этого естественного оружия фомор может кусать, бодать или терзать противника, если у него возникнет такое желание. Это могут быть кибернетические имплантаты, вшитые клинки, или настоящие клыки и когти, но, в любом случае, их нельзя удалить из организма без нанесения травмы (хотя их можно втягивать). Эти атаки наносят непоглощаемый урон. За три очка Силы, персонаж может приобрести один тип атаки, за пять очков – два типа атаки, а за семь очков – все три типа атаки.

Система: Фомор должен совершить бросок на Ловкость + Драка, в независимости от того, кусает он, бьёт когтями, или бодает.

Манёвр Сложность Урон

Укус	5	Сила+1
Когти	6	Сила+2
Рога	7	Сила +2 (Сила+4, если персонаж пред этим пробежал хотя бы 10 метров)

- **Контроль Животных (2)** - Контроль Животных даёт фомору возможность призывать и управлять животными, находящимися в радиусе действия Силы в момент её применения. Если животное находится в области действия, его можно заставить выполнить одну определённую задачу. Задача должна быть действием, которое нормально для животного. Собаки могут кусать, крысы могут следовать за целью несколько кварталов, если им есть где прятаться, а кошки могут запрыгивать людям на спину, или вцепляться в ноги, мешая передвижению. Однако птицы не могут переносить письма подобно почтовым голубям, а олень не станет отплясывать канкан перед охотниками, чтобы привлечь их внимание. Основные инстинкты прежде всего.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Манипулирование + Знание Животных (сложность 6). В случае удачи он может заставить одно животное за успех в радиусе 120 метров выполнять его поручения. Эффект длится одну сцену.

- **Крылья (3/5)** - Эта Сила, как и следует из названия, позволяет фомору летать. Хотя настоящие крылья для этого не обязательны, игроку требуется придумать качественное рациональное объяснение для бескрылого полёта. Как бы он не передвигался, фомор может скользить, парить или левитировать, в зависимости от природы его Силы.

Система: За три Очка Силы, фомор может летать с обычной человеческой скоростью (13 метров/раунд); за 5 Очков Силы, он может делать это со скоростью бегущего человека (20 м/раунд). Также фомор способен кратковременно ускоряться, прибавляя к скорости показатель своей Ловкости.

- **Крысиная Голова (4)** - Название этой Силы возникло от известной способности крыс проскальзывать сквозь любое отверстие, в которое проходит голова. Фомор способен пролезать сквозь отверстия, которые в 20 раз меньше окружности его тела. Таким образом, фомор нормального человеческого размера может пройти сквозь дырку размером с двухрублёвую монетку.

Система: Фомор делает бросок на Ловкость + Атлетика (сложность 6). Эффект длится одно «проскальзывание», т.е., пока фомор не вылезет в месте, где он может принять изначальную форму. Для перемещения вперёд фомор должен извиваться как змея. Неудачный бросок означает, что фомор застрял (*не указано, но подразумевается, что при провале броска фомора разрывает надвое*). Он может свершать дополнительные броски, чтобы высвободиться, но сложность каждой последующей проверки увеличивается на 1 (Сила Омерзительная Слизь уменьшает сложность на три). Фомор может скользить со скоростью, в два раза меньшей, чем скорость его быстрого бега.

- **Лягушачий Язык (3)** - Фомор может удлинять свой язык и прилеплять его к различным поверхностям. Также он может метать его (на расстояние до двух метров) и подтягивать к себе предметы либо наносить урон. Однако, удлинившийся язык делает речь фомора сложной для понимания и вызывает стремление ловить насекомых.

Система: Фомор тратит делает бросок на Ловкость + Атлетика, чтобы атаковать цели в радиусе двух метров. Он также может захватывать объекты; урон равен показателю Силы. Фомор также может подтягивать к себе захваченные объекты с бонусом +2 к показателю Силы.

- **Мега-Атрибут (разное)** - Вирм дарует фомору сверхчеловеческое усиление его естественных возможностей.

Система: За каждые 3 Очка Силы фомор может повысить на 1 пункт любой из своих атрибутов (максимум до 8), или добавить дополнительный Уровень Здоровья (максимум 3).

Эффект постоянный и не требует броска. Однако иногда усиленному фомору становится трудно прятать свою Силу: если у него Мега-Сила, то его мышцы могут вырасти до суперменских размеров; если у него Мега-Интеллект, то голова может стать больше, или он станет ощутимо менее эмоционален; если у него Мега-Обаяние, он не может перестать улыбаться, и т. п.

- **Ментальное Изнасилование (6)** - Фомор может вырывать мысли из разума жертвы. Это весьма жёсткое чтение мыслей.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Интеллект + Запугивание (сложность 6). Цель может сопротивляться броском Силы Воли (сложность 6). При успехе, фомор может читать даже глубоко запрятанные мысли.

Успехи Эффект

- 1 Считываются поверхностные мысли жертвы (текущие мысли, эмоции)
- 2 Считываются глубокие мысли жертвы (недавние воспоминания)
- 3+ Считываются любые мысли и воспоминания жертвы

- **Ментальный Удар (5)** - Фомор наносит удар ментальной энергии по разуму противника, заставляя его корчиться от боли.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Смекалка + Запугивание (сложность 6). Цель может сопротивляться броском Силы Воли (сложность 6). Фомор может воздействовать на любую цель в своём поле зрения. Жертва не может совершать никаких действий в течение стольких раундов, сколько успехов выпало у фомора.

- **Невидимость (5)** - Эта Сила делает фомора невидимым для всех способов обнаружения. Пока он не атакует, его тело и ауру невозможно обнаружить никаким способом, кроме Дара: Чувство Вирма (который, впрочем, не укажет чёткое местонахождение фомора, а только его присутствие в окрестностях). Как только фомор вступает в бой, он тут же становится видимым.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Смекалка + Скрытность (сложность 7). Любой, кто целенаправленно ищет этого фомора, может сделать бросок на Восприятие + Бдительность (сложность 8) против успехов фомора. Этот эффект длится одну сцену, или пока фомор не начинает атаковать.

- **Никотиновое Дыхание (2)** - Фомор выдыхает облако ядовитых паров, которые вызывают у всех в радиусе 20 метров страстное желание закурить. Пары выглядят и пахнут как облако сигаретного дыма. Более того, этот газ ослабляет лёгкие существ, которые его вдыхают. Повторные погружения в облако Никотинового Дыхания в течение нескольких месяцев или даже недель вызывают у жертв развитие рака лёгких.

Система: Фомор делает бросок на Выносливость + Медицина. При успехе, облако паров накрывает площадь в радиусе 20 метров. Все, попавшие в облако, должны совершить успешный бросок на Силу Воли (сложность 6), либо почувствовать неудержимый позыв закурить (срабатывает даже на некурящих). Те, кто проваливают бросок Силы Воли, теряют 1 Уровень Здоровья; его нельзя поглотить и он считается непоглощаемым.

- **Окраска Хамелеона (разное)** - Фомор может изменять свой цвет, сливаясь с окружающим фоном. Использование этой силы занимает один раунд. Изменение оттенков в пределах одного цвета (красный, коричневый, зелёный, и пр.) стоит 2 очка Силы, а изменение цвета на любой будет стоить 4 очка Силы.

Вариация этой Силы, **Прогулка По Теням**, позволяет персонажу делать свою кожу темнее, чтобы сливаться с окружающими его тенями. Прогулка По Теням стоит 3 очка Силы.

Система: Изменение цвета не требует броска. Люди, пытающиеся разглядеть персонажа, должны сделать бросок на Смекалка + Бдительность (сложность 7), чтобы его увидеть.

- **Омерзительная Слизь (3)** - Тело фомора покрыто своеобразными бородавками, источающими невероятно скользкую и текучую слизь. Эта слизь практически полностью лишает фомора трения, делая процесс его поимки делом весьма непростым. Более того, благодаря слизи, фомор может легко проникать в труднодоступные места. *(Хентайщики, молчать! Имеется в виду, что фомор проскальзывает сквозь узкие отверстия не застревая.)* Омерзительная Слизь почти моментально высыхает под воздействием прямых солнечных лучей. Обладатели этой Силы часто страдают от Коросточек (см. *Скверна*).

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли. Эффект длится одну сцену. Сложность бросков противников, пытающихся поймать фомора, увеличивается на 3. Более того, фомор получает 1 дополнительный кубик на поглощение урона от тупого оружия (кулаки, дубинки, кувалды). Сложность бросков существ, пытающихся выследить фомора во время использования им Силы: Омерзительная Слизь, уменьшается на 3 из-за специфического запаха.

- **Онемение (3)** - Тело фомора полностью немеет, делая его невосприимчивым к боли. Но и остальные ощущения он тоже перестаёт чувствовать. Он не может говорить достаточно внятно (его язык медленно ворочается, как при анестезии), и он может

порезать себя, не заметив, что может привести к гангрене или обширной кровопотере. У многих фоморов с этой Силой не хватает фаланг или целых пальцев, и прочих мелких частей тела, которые они сначала повредили, а затем и вовсе ампутировали.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Выносливость + Медицина (сложность 6). Эффект длится одну сцену. Фомор игнорирует отрицательные модификаторы от ран, и получает 3 дополнительных Уровня Здоровья. Однако, когда действие Силы заканчивается, эти Уровни Здоровья исчезают, и если фомор опустился ниже уровня Обездвижен, он умирает.

- **Ослабление Молекулярных Связей (4)** - Фомор разрывает связи, придающие предметам целостность. Эту Силу обычно комбинируют с рукопашными или дистанционными атаками.

Система: Сначала фомор должен попасть своей атакой по цели. Затем он тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Восприятие + Медицина, если цель органическая, либо Восприятие + Ремесло, если цель неорганическая (сложность броска в обоих случаях равна 8). При успехе этого броска, урон, нанесённый цели, удваивается (до поглощения).

- **Пасть Вирма (4)** - Эта Сила позволяет фомору проглатывать объекты размером с крупную собаку или маленького человека. Разумеется, фомор должен держать объект в руках, чтобы его проглотить. Если существо, выступающее в роли обеда, заглатывается живьём, оно может задохнуться, если не сумеет как-либо выбраться. Фомор переварит съеденное существо, как нормальную еду, а непереважившиеся части (кости, обувь, очки) выйдут из организма естественным путём.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Выносливость + Атлетика, чтобы проглотить цель. Если жертва ещё жива, она начинает задыхаться (см. стр. 197-198 в книге правил **Вервольф**). Если у неё есть естественное оружие, она может попытаться вырваться на свободу. Все атаки изнутри проходят по сложности 7, фомор может поглощать их как обычно, однако если он теряет от этих атак больше половины Уровней Здоровья, это означает, что жертва пробила в его животе дыру достаточных размеров, чтобы вылезти наружу. *Подозреваю, что маленькая щуплая девочка, перешедшая в животе у фомора в Кринос просто взорвёт его изнутри...*

- **Паутинные Железы (5)** - У фомора на животе есть специальная железа, формой и размером напоминающая футбольный мяч. Проток этой железы обычно выходит через пупок. Этот орган можно использовать для создания сетей наподобие паучьих. Фомор должен взять себе умение Плетение Паутины, чтобы нормально пользоваться этой Силой. С её помощью можно связывать вещи, упаковывать противников или спускаться с высоких точек.

Система: У паутины есть шесть кубиков поглощения и три Уровня Здоровья. Она очень прочная и липкая, что позволяет фомору легко опутывать свою добычу. Пойманные жертвы должны совершить бросок Силы против Силы паутины, равной 8. Паутина плотнее и толще паучьей (около дюйма в диаметре), но прозрачная, и не может быть обнаружена без броска на Восприятие + Бдительность (сложность 7).

- **Переход В Умбру (5)** - Для пользования этой Силой, фомор должен владеть Силой: Связь С Духом. Переход В Умбру позволяет фомору переходить из мира в мир, как это делают Гару.

Система: Фомор делает бросок Гнозиса против сложности, равной плотности Завесы в этом месте. Используйте соответствующую таблицу из книги правил **Вервольф**, чтобы определить, какое время займёт перемещение.

- **Пламя Феникса (5)** - Фомор может вспыхивать, превращаясь в ходячий факел. Пламя не причиняет ущерба самому фомору, но поджигает любое горючее вещество, к которому он прикасается (патроны оно просто взрывает), а также может поджечь здание, в котором находится фомор.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Выносливость + Оккультизм (сложность 7). Пламя считается химическим огнём (3 уровня повреждений, сложность на поглощение 9). Эффект длится число раундов, равное количеству успехов.

- **Подводное Дыхание (2/5)** - С помощью этой простой Силы фомор может спокойно дышать водой, или (затратив 5 Очков Силы) не дышать вообще. Эта Сила также устраняет некоторые проблемы, связанные с глубинным давлением и кессонной болезнью, хотя сильная глубина или резкие изменения давления (скажем, подъём с глубины 150 метров до 10 метров) может всё-таки нанести ущерб.

- **Пожирание Мозга (6)** - Эта могущественная сила позволяет фомору, фигурально выражаясь, «откусывать кусочки» от разума жертвы, уменьшая на одну точку выбранный Ментальный Атрибут и присоединяя эту точку к собственным очкам опыта. Это не наносит реального вреда мозгу жертвы, и неопределимо научными методами.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Интеллект + Оккультизм (сложность 6). Жертва может сопротивляться этому с помощью своей Силы Воли (сложность 6). Фомор должен касаться цели, чтобы Сила сработала.

Пример: Фомор касается противника, и выбирает целью его Интеллект. При успехе, жертва теряет одну точку в Интеллекте, а фомор получает очко опыта. Он может использовать его так же, как и другие очки опыта, заработанные нормальным образом. Эту Силу можно использовать против одной цели раз в сцену.

- **Ползучая Кожа (4)** – Кожа фомора становится оружием и верным помощником. Фомор может сбрасывать кожу и давать ей простые инструкции (не больше пяти слов). Кожа отделяется в районе анального отверстия и слезает с фомора через голову. Она может ходить, таскать вещи и атаковать. Если фомор хочет, чтобы кожа обладала какими-либо дополнительными Силами (например, Шипы На Теле), то он должен купить их дополнительно. Фомор может жить без кожи, но у него становится на 1 Уровень Здоровья меньше. Его чудовищная внешность будет распугивать окружающих, поскольку без кожи он выглядит наглядным пособием по анатомии. Кожа же спокойно бегаёт сама по себе – пустая человеческая оболочка, без глаз или костей, загоняющая перепуганных жертв в руки своего освежеванного хозяина. Использование таких фоморов в Ирландии в своё время породила легенды о Нукелави Бескожем.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Ловкость + Атлетика (сложность 6). Эффект длится одну сцену, по истечении этого срока кожа должна вернуться на своё место или рассыплется в прах. Все физические атрибут кожи равны 1, и у неё один Уровень Здоровья. Кожа может отдаляться от фомора на любое расстояние. Если её уничтожают, новая кожа нарастает на фоморе через месяц.

- **Помпа В Желудке (3)** – Фомор может извергать поглощённую им еду, покрытую кислотами пищеварительных соков. Один «плевок» может накрыть только одного противника.

Система: Фомор делает бросок на Выносливость + Драка (сложность 7). Атака наносит всего два уровня повреждений, но жертва должна потратить пункт Силы Воли, или прекратить делать то, что она делала и начать очищаться. Один полноценный обед позволяет совершить три плевка.

- **Потусторонняя Рука (4)** – Фомор обязан иметь Силу: Переход В Умбру, чтобы использовать эту Силу. Перейдя в Умбру, фомор может достичь материального мира и затащить других в мир духов. Он может взять с собой несколько человек, если они будут держаться за руки.

Система: Сначала фомор должен войти в Умбру. Затем он тратит 1 пункт Гнозиса, и втягивает за собой одного или нескольких человек.; он может перетащить в Умбру число людей, равное постоянному значению его Гнозиса. Если жертва сопротивляется, фомору необходимо выиграть бросок Гнозиса против броска Силы Воли жертвы (сложность обоих бросков равна 6).

- **Разжижение (6)** – Фомор выделяет яд, превращающий тело жертвы в однородную вязкую массу. Её можно растягивать, как резину, месить, как тесто и лепить как глину. Жалкие трепыхания и нечленораздельный скулёж того, что некогда было гордым воином-Гару, то, как он умоляет о быстрой смерти, воистину представляет собой жалкое зрелище. Разжижение можно применять только к живой материи.

Система: Фомор должен нанести урон противнику с помощью естественной атаки (клыки, жало и пр.) и потратить 1 пункт Силы Воли. Если у фомора нет естественного оружия, его укус наносит урон Сила-1 (сложность 5). Каждый раунд после укуса жертва получает 1 уровень непоглощаемых повреждений, которые нельзя поглотить. Яд действует столько раундов, сколько успехов выпало у фомора при броске повреждений от укуса (учитываются все успехи, даже если часть урона жертва поглотила). С первым же уровнем повреждений, полученным от яда, тело жертвы становится вязким. Если жертва достигает состояния Обездвижен, она всё ещё может перемещаться, но теряет контроль над моторикой движений. Когда все уровни здоровья восстановлены, жертва приходит в нормальное состояние. Дары Сопротивление Токсинам, Адаптация и Личина позволяют Гару избежать воздействия этой Силы.

- **Размер (2/4/6)** – Эта Сила является постоянным изменением размера тела фомора; он больше никогда не сможет вернуться к нормальным пропорциям (если только у него нет Силы, позволяющей ему это сделать, вроде Смены Форм).

Система: Каждый уровень размера добавляет или отнимает 1 Уровень Здоровья от максимального количества показателя здоровья персонажа (не забывайте, крыса с четырьмя Уровнями Здоровья – это невероятно живучая крыса!) и добавляет или отнимает 1 пункт к значению Силы либо Выносливости. И, хотя на первый взгляд кажется, что быть большим круче, учтите, что более массивным персонажам труднее прятаться, проникать в узкие проходы и уклоняться от атак. Существа с двумя уровнями размера добавляют/вычитают единицу к сложности бросков их

оппонентов на атаку или обнаружение; существа с тремя уровнями размера уменьшают/увеличивают сложность на 2.

Цена Эффект

2 Немного больше (пони, лев) или меньше (мастифф, гепард), чем человек

4 Ощутимо больше (тигр, лошадь) или меньше (кошка, пудель), чем человек

6 Гораздо больше (носорог, белая акула) или меньше (мышь, воробей), чем человек

- **Регенерация (5)** - Фомор излечивает нормальные, поглощаемые повреждения также, как и Гару. Непоглощаемый урон, полученный от огня или фетишей, не может быть регенерирован (Уровни Здоровья восстанавливаются по одному в день). Метаболические изменения, необходимые для моментального излечения даже смертельных ран, к сожалению плохо сочетаются с человеческим организмом, и фоморы, обладающие этой Силой, обычно умирают от рака в возрасте около сорока лет.

Система: Бросков не требуется - эта Сила копирует регенеративные способности Гару. Если фомор хочет начать регенерацию в том же раунде, когда он получил раны, ему необходимо совершить успешный бросок Выносливости (сложность 6) или потратить пункт Ярости, если у него есть Сила: Берсеркер.

- **Рёв Вирма (4)** - Фомор способен вселять ужас в сердца врагов, издавая этот утробный рык.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Обаяние + Запугивание (сложность 6). Все, кто слышат рёв, должны совершить успешный бросок на Силу Воли (сложность 6), либо в ужасе броситься прочь от фомора, стремясь убежать как можно дальше.

- **Сверхскорость (3/6)** - Фомор может двигаться быстрее обычного человека.

Система: За каждые 3 очка, потраченные на эту Силу (максимум 6) фомор получает дополнительное действие в раунд без дробления запаса кубиков. Также, за каждые три потраченных очка скорость фомора при передвижении увеличивается в 1.5 раза.

Тип перемещения Скорость человека 3 очка 6 очков

Ходьба	7 метров/раунд	11	14
Бег трусцой	13 метров/раунд	20	26
Быстрый бег	20 метров/раунд	30	40

- **Связь С Духом (3)** - У фомора есть внутренняя связь с миром духов, дающая ему трайт Гнозис.

Система: Фомор начинает игру с одним пунктом Гнозиса, которые он может использовать и восполнять аналогично Гару. Он может купить дополнительные пункты Гнозиса за свободные очки (2 к 1).

- **Смена Форм (разное)** - Фомор способен трансформировать своё тело в другое существо - например, в животное или в другого человека. Эти новые облики всегда выглядят потрёпанными и искажёнными.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Выносливость + Атлетика (сложность 6). Трансформация обычно занимает один раунд, хотя переход в некоторые формы может идти медленнее, или наоборот быстрее. Фомор может вернуться к своей естественной форме в любой момент по своему желанию. Одежду, снаряжение или оружие необходимо снять перед превращением, если только новый облик не позволит использовать их как обычно.

Эта Сила предоставляет лишь способность к смене облика. Любые нечеловеческие характеристики новой формы должны изображать уже имеющиеся Преимущества. Так, если фомор превращается в белого сокола, ему необходимо купить Крылья, Когти и уменьшенный Размер, вне зависимости от его истинной формы.

Цена Формы

3 У фомора только одна дополнительная форма

5 Фомор может принимать любой облик в пределах определённой группы (люди, кошки, мифические существа)

7 Фомор может принимать любой облик, лишь бы у него хватало соответствующих Преимуществ.

- **Смолистый Парень (3)** - Кожа фомора сделана из густой, вязкой субстанции, похожей консистенцией на патоку или смолу. Любой предмет, вступающий с ней в насильственный контакт, тут же приклеится к фомору как муха к липучке - это касается и Гару, и всех прочих, кто попытается атаковать фомора когтями, палками, голыми руками, обутыми ногами и пр. Одежда и прочие объекты, легко касающиеся кожи не приклеиваются; только силовой контакт активирует эту Силу.

Система: Любой, атакующий фомора врукопашную, немедленно к нему прилипает. В игровой механике это выглядит, как если бы фомор осуществил успешный захват. Противник не может

пользоваться прилипшей конечностью; ему необходимо сделать бросок своей Силы против фоморской Выносливости +3, чтобы вырваться. Если фомор был атакован оружием ближнего боя, он может совершить бросок Силы против Силы противника, чтобы вырвать приклеившееся оружие из рук его неудачливого хозяина.

- **Темновидение (2)** – Фомор может видеть в темноте. Эта Сила связана непосредственно с восприятием тьмы, и не зависит от каких-либо источников света. Так что её можно использовать в действительно *абсолютной* темноте.

Система: Броска не требуется. Но если фомор внезапно столкнётся с неожиданной вспышкой яркого света, он ослепнет на количество раундов, равное количеству точек в его Восприятии.

- **Тихие Стопы (1)** – На ступнях у фомора образуются мягкие подушечки, наподобие кошачьих, позволяющие ему передвигаться бесшумно.

Система: Сложность всех бросков фомора на Скрытность уменьшается на два при всех действиях на тихое перемещение.

- **Токсичные Выделения (2 за кубик)** – Эта Сила превращает жидкие телесные выделения фомора в ядовитые вещества.

Система: Как и описано выше, слюна, сперма, кровь, пот и прочие телесные жидкости фомора наносят урон любому, вступившими с ними в контакт; обычно это Гару, порвавшие или укусившие фомора, а также половые партнёры, палачи и прочие, соприкоснувшиеся с телесными выделениями. Урон равен 1 кубу за 2 Очка Силы, потраченные при покупке. Более того, он уменьшается на куб в раунд, но не перестаёт действовать, пока не выветрится. Каждый раунд жертве необходимо совершать новый бросок на поглощение.

Токсичные Выделения обычно произвольны, если только что-нибудь не вызывает непроизвольную реакцию – жара может заставить фомора потеть, боль вызовет слёзы, а неутоимый зов природы вызовет вполне естественную биологическую реакцию. На высоких уровнях токсичности фомор начинает разрушать окружающие его объекты; шесть очков позволяют разъесть одежду за один раунд, девять – разъедают плотные верёвки, 12 – дерево, а 15-очковая Сила способна уничтожить даже бетон! Носители этой Силы часто страдают от Скверны: Разрушение, отражающей урон, наносимый Силой своему «хозяину».

- **Увеличение Тела (2)** – Фомор может увеличиваться в три раза относительно его роста. В большом состоянии он может совершать гигантские шаги, сотрясать землю и хватать противников размером с человека.

Есть, однако, несколько недостатков в таком увеличении: так, например, фомор будет биться головой о дверные косяки, или ходить пригнувшись в комнатах с высокими потолками. Их внутренние органы не увеличиваются, и потому и они могут испытывать головокружение в связи с нехваткой кислорода в лёгких или недостаточным количеством крови в венах. Кроме того, у людей увеличенного размера, как правило, очень хрупкие кости; фомор может сломать себе конечность, не сознавая этого, пока не примет нормальный размер.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Силу + Атлетика (сложность 6). Атаки увеличенного фомора в рукопашном бою наносят урон Сила+4; фомор может сокрушать предметы, просто сев на них. Кроме того, фомор может увеличивать скорость передвижения в раунд на 10 метров. При критическом провале на поглощение повреждений, кости фомора ломаются, нанося 1 дополнительный уровень повреждений.

- **Удлинённая Жизнь (4)** – Продолжительность жизнь фомора увеличивается во много раз. Это не бессмертие, поскольку фомор в итоге умрёт от причин, связанных с бурностью его не слишком-то весёлой жизни (естественная смерть для фомора – вещь почти невероятная). Эта Сила имеет свою цену – у фомора появляется Скверна: Зависимость (месячный цикл, подробности см. ниже).

Система: Бросков не требуется. Фомор продолжает жить, пока употребляет вещество, навязанное ему Зависимостью, не реже раза в месяц.

- **Ужасающие Гениталии (2)** – Гениталии фомора (вне зависимости от пола) имеют некие чудовищные черты. У мужчин это необычная длина (35 см и более), твёрдость, шероховатая структура или небольшие шипы; женские версии включают в себя зубы (*vagina dentata*, не дай Бог!), сверхмощные вагинальные мышцы и дробящие мышечные узлы. Очевидно, что эти вещи бесполезны в бою, зато разрушительны в постели.

Использование этой Силы требует обязательного сексуального контакта; остальное полностью зависит от «мягкосердечия» фомора. Решительный фомор может даже убить жертву во время продолжительного полового акта. Сочетание Ужасающих Гениталий с Токсичными Выделениями, Червями или Внутренним Вулканом может быть с успехом использовано в чудовищных пытках; соединение этой Силы с Дополнительными Конечностями способно воссоздать в жизни отдельные моменты из хентай¹.

Система: Броска не требуется; жертва получает 1 уровень нормальных непоглощаемых повреждений в раунд. «Особенности строения» обычно не заметны до последнего момента, и вырваться, не получив перманентного ущерба очень трудно – часто фомора надо вырубить, но и это помогает не всегда. Если Гару могут регенерировать этот ущерб, то у нормальных людей возникнут некоторые проблемы с ...кхм... восстановлением. Даже вервольфов не минуют эмоциональные шрамы от таких повреждений, несмотря на физическое восстановление...гм... органа.

- **Управление Кошмарами (3)** – Эта утончённая Сила работает только со спящими жертвами; фомор искажает сновидения человека, превращая их кошмары. Требуется некоторое знакомство с жертвой – трудно сделать что-то серьёзное с разумом незнакомца – а также довольно большое количество времени. Однако, будучи успешно применённым, Управление Кошмарами способно довести жертву от бессонницы до безумия за несколько недель. Любовники, дети или родители и соседи по комнате являются обычными жертвами – и пользователями – этого чудовищного искусства.

Фомор должен быть абсолютно спокойным и находиться максимально близко к жертве, чтобы извратить её сны. Если его каким-то образом отвлекают, попытка использования Силы проваливается. Попав в сновидение жертвы, он может творить любой ментальный беспредел, какой пожелает; как и при использовании Искажённых Видений, желательно знать, на какие кнопки давить. Эта Сила, однако, тоже имеет свою цену: каждое ночное использование делает фомора уставшим и измождённым на весь следующий день. И, хотя это не слишком влияет на игровую механику, долгое время, проведённое без нормального сна, может довести до ручки кого угодно. Продолжительное использование Управления Кошмарами зачастую превращается в битву на выносливость между фомором и жертвой.

Система: Фомор делает бросок на Обаяние + Эмпатия (сложность 7). Каждый успех создаёт всё более ужасный кошмар: один успех может повернуть развитие обычного сна к неприятному финалу, три успеха вызовут полноценный кошмар от начала и до конца, а пять успехов могут загнать жертву в замкнутый круг ужаса. На одну ночь делается один бросок. Жертва должна сделать успешный бросок на Силу Воли, чтобы проснуться, и тем самым спастись из ужасного сна. Сложность равна (5 + 1 за каждый успех фомора). Так, сложность для выхода из трёхуспешного кошмара равна 8. Жертва может совершать только один бросок Силы Воли за ночь, если только некая третья сила не поможет ей проснуться.

Каждая неделя непрерываемых кошмаров уменьшает Силу Воли жертвы на 1. Если показатель Силы Воли достигает нуля, жертва сходит с ума, и остаётся таковой, пока ей не помогут – интенсивной терапией или с помощью Даров – или пока Сила Воли жертвы полностью не восстановится (не быстрее, чем 1 пункт в неделю, а то и дольше, если фомор хорошо постарался).

Дары: Спокойствие, Фабрика Реальности, Игры Разума или Беседа В Уме могут излечить эффекты этой Силы за несколько дней, или даже часов; Фабрика Реальности и Беседа В Уме, однако, требуют от Гару сначала отправиться в сновидения жертвы, и победить её кошмары там, перед тем как начать лечение. Духовное и физическое лечение здесь бесполезно – травмирован разум, а не тело или душа.

- **Фальшивая Аура (2)** – Фомор может скрывать духовные следы присутствия скверны Вирма в его душе. Дар: Чувство Вирма не сможет определить в нём служителя Вирма. Также фомор может использовать эту Силу на других, скрывая их ауру. Так например, фомор может скрыть следы дьяблери в вампирской ауре, или превратить ауру нормального Гару в ауру Танцора Чёрной Спирали. Фоморы под воздействием этой Силы иммунны к Хекау мумий (магия Истинных Имен).

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Сообразительность + Хитрость (сложность 7). Эффект длится одну сцену. Чтобы использовать эту Силу на других, фомор должен сначала коснуться цели.

- **Хлещущий Хвост (3)** – Эта Сила похожа на Дополнительные Конечности, с той разницей, что хвост растёт от копчика, и его можно использовать только в бою. Сочетая эту Силу с Ядовитым Укусом можно создать скорпионий хвост с ядовитым жалом.

Система: Фомор делает бросок на Ловкость + Драка (сложность 7). Урон равен Сила+2.

- **Хожение По Стенам (4)** – Ладони и стопы фомора становятся липкими, позволяя ему перемещаться по вертикальным поверхностям с той же лёгкостью, что и по горизонтальным.

Система: Для того, чтобы ходить по стенам броска не требуется. Но в боевых ситуациях может понадобиться бросок на Ловкость + Атлетика, чтобы остаться на стене и удерживать равновесие. Также такие броски необходимы при перемещении по сложным поверхностям (например, мокрое стекло). По некоторым поверхностям, почти лишённым трения (вроде мокрого льда) лазать невозможно.

- **Чувство Гайи (2)** – Фомор может чувствовать воплощение силы Гайи недалеко от себя. Эта Сила требует активной концентрации.

Система: Фомор делает бросок на Восприятие + Оккультизм; сложность броска зависит от силы и концентрации «зловония Гайи». Сложность для обнаружения среднестатистического верволка равна 6. Радиус действия – 20 метров.

- **Чувство Неестественного (2)** – Как и Дар Гару с тем же названием, эта Сила позволяет фомору обнаруживать присутствие вампиров, оборотней, магов, призраков и других духов. (Дар Рагабаша: Запах Бегущего По Воде блокирует эффект этой силы).

Система: Фомор делает бросок на Восприятие + Оккультизм (сложность 6). Дополнительный бросок на Интеллект + Загадки (сложность 6) позволит фомору распознать унюханное им существо. Радиус действия – 20 метров.

- **Шипы На Теле (2-10)** – У фомора есть длинные костяные мечи, растущие из запястий, локтей, коленей или ступней. Размер, длина, форма, расположение и количество шипов индивидуальны для каждого фомора.

Система: Фомор может добавлять от одного до пяти кубиков на бросок повреждений в рукопашном бою (один кубик стоит 2 очка Силы, максимально можно затратить 10 очков). Это непоглощаемый урон. Фомор должен указать, в каких местах у него растут шипы, и что он атакует с их применением, до броска атаки.

- **Шкура Вирма (1-5)** – Кожа фомора грубеет, или покрывается чешуёй и различными наростами, обеспечивающими защиту.

Система: Фомор получает 1 кубик на поглощение ущерба за каждое потраченное Очко Силы (максимум 5).

- **Экзоскелет (2)** – Тело фомора покрывается хитиновым панцирем. Как правило, внешне он действительно напоминает скелет, с массой выростов, переплетающихся трубок и т. п. Окраска варьируется от ржаво-красного и тёмно-коричневого до чёрного (в случае, если игрок приобрёл Достоинство: Скрытая Сила, экзоскелет покрывает кости фомора под кожей.)

Система: Фомор добавляет по одной точке к показателям Силы и Выносливости.

- **Эктоплазменные Конечности (3)** – Фомор может отращать до четырёх щупалец или рук, которые можно использовать для независимого захвата удалённых предметов, нанесения ударов или опутывания противников. Щупальца могут удлиняться на пять метров.

Система: Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Выносливость + Оккультизм (сложность 6), чтобы создать щупальца. При поднятии грузов (и только при этих действиях!) фомор добавляет 3 точки к показателю Силы. Для использования щупалец в бою делается бросок Ловкость + Драка (сложность 8); урон равен Сила+2.

- **Ядовитый Укус (3)** – Слюна фомора превращается в гнойную синюю ядовитую пену.

Система: Сначала фомор должен нанести хотя бы один уровень повреждений с помощью укуса. Яд наносит (Выносливость +2) непоглощаемых повреждений; этот урон невозможно поглотить. (Дар Фианна: Соппротивление Токсинам защищает от этого яда).

- **Ядоносные Опухоли (3)** – Фомор покрыт опухолью, наполненными токсичным гноем. Когда бы фомора не ударили когтями (или другим острым оружием), противника обрызгивает гноем.

Система: Если фомор атакован когтями, атакующий немедленно получает 3 уровня непоглощаемого урона (который, однако, можно попытаться поглотить). Если атакующий укусил фомора, он получает пять уровней повреждений. Если удар был нанесён оружием ближнего боя, противник должен сделать успешный бросок на Ловкость (сложность 6), чтобы увернуться от струи гноя, или он также получает 3 уровня повреждений. Зато стрелять в этого фомора можно безбоязненно.

Скверна

*Все твои внутренности заражены,
Внешние паразиты пожирают оставшееся.
Decomposed, "Eaten by Acid"*

Скверна – это чудовищные уродства, получаемые в результате служения Вирму. Союз с драконом разложения достаётся дорогой ценой. Фоморы должны иметь Скверну, чтобы получать Силы. Одно очко Скверны даёт персонажу одно очко Силы.

Как правило, персонажи не получают Скверну во время игрового процесса; Скверны, выбранные при создании персонажа являются единственными в течение всей жизни фомора (слава Гайе!). Но иногда причудливые повороты сюжета могут призвать ещё больше кошмаров на голову несчастного фомора. Это может быть вызвано, например, прохождением через Адскую Дыру во время чудовищного Вильдшторма. Или фомор во время посещения Малфеаса случайно сворачивает не в ту сторону в

Лабиринте Чёрной Спирали. Он вполне может выйти совсем другим путём, чем вошел – если вообще выйдет.

В таких случаях Рассказчик может позволить игроку выбрать дополнительную Скверну для своего персонажа, предоставляя таким образом дополнительные очки опыта (вместе с чудовищной деформацией Вирм часто дарует своим слугам очередное «благословение»). См. *Опыт* выше. Иногда такие события настолько внезапны и масштабны, что Рассказчик может позволить игрокам использовать очки опыта сразу же при получении. Вильдшторм может завершиться, оставив ошарашенного фомора наедине с новой рукой, выросшей из его живота. Или же, фомор, пройдя Лабиринт, вынесет из него тайное знание, позволяющее сокрушать разум врагов. Но, разумеется, всё это зависит от решения Рассказчика.

- **Аллергия (3/2/1)** – У фомора невероятно сильная аллергия на какое-либо вещество. Оно причиняет персонажу урон, хотя может быть абсолютно безвредным для окружающих. Кроме кожных раздражений или астматических припадков, аллерген наносит фомору 1 уровень непоглощаемых повреждений. Этот ущерб может быть излечен только при полном отсутствии контакта фомора с источником аллергии. Первая аллергия даёт 3 Очка Силы, вторая – 2, а третья – только одно. Наиболее вероятными аллергенами являются шерсть животных (включая Гару), трава (или любые другие «природные» объекты), ружейное масло, шёлк (чёртова униформа), пыль из Коросточек (см. соответствующую Скверну) и тому подобные вещи.
- **Атрофия (разное)** – Один из Атрибутов фомора уменьшается (полностью или частично).

Система: За каждое очко, получаемое персонажем от этой Скверны, допустимый максимум значения выбранного Атрибута уменьшается на единицу. Допустим, Вася выбрал себе одно очко атрофии Выносливости; это значит, что максимальное значение показателя Выносливости его персонажа может быть равно четырём пунктам (а не пяти, как обычно). Никаким способом атрофированный Атрибут нельзя поднять выше его нового максимума (даже бонусы от Сил, вроде Размера или Мега-Атрибута не могут его повысить).

Эта Скверна даёт полноценные очки только за первичные Атрибуты. Количество очков, полученных за атрофированные вторичные и третичные Атрибуты, уменьшается вдвое (иначе говоря, одно очко стоит два пункта Атрибута). К примеру, Вася берёт себе также атрофию Обаяния. Однако ему нужно уменьшить допустимый максимум показателя на два, чтобы получить 1 очко.

Уровни Здоровья считаются одним Атрибутом.

Внешность не может быть атрофирована. Вместо этого персонажи могут взять себе Скверну: Страшен Как Смертный Грех (см. ниже).

- **Внутренний Вулкан (5)** – Гори, детка, гори! Внутренняя температура одержимого Бэйном поднимается до невероятной высоты. У него наблюдается постоянный жар, способный вывести из строя большую часть градусников. В ситуациях, требующих физического напряжения, этот жар буквально сжигает фомора изнутри. Смерть от этой Скверны весьма болезненна и неприглядна.

Каждые три раунда тяжёлых физических нагрузок (бой, бег, переноска тяжестей) наносит злополучному фомору 1 уровень повреждений, которые невозможно поглотить. Разумеется, каждый, оказавшийся слишком близко к персонажу, разделит его боль: любой, кто держит, несёт, соприкасается или как-либо ещё тесно контактирует с пылающим фомором, получает один уровень нормальных повреждений. В обоих случаях, получаемый ущерб вызывает невероятную боль.

- **Вторая Голова (5)** – У фомора есть вторая голова. Она может быть на плечах фомора, бок о бок с первой головой. Или она может вырасти на животе, левой пятке, правой ягодице и пр. Вторая голова разумна, может говорить и не слишком-то хорошо относится к основной голове. К счастью, она практически не имеет контроля над телом персонажа, но всё же доставляет ему серьёзные неприятности. Дополнительная голова начисто лишает фомора возможности влиться в нормальное человеческое общество. К тому же, у неё практически отсутствует инстинкт самосохранения. Она будет делать всё, чтобы доставить фомору неприятности (крыть матом руководство Пентекс в их присутствии, кричать «Я здесь, ублюдки!», когда фомор пытается прокрасться мимо стаи Гару, и тому подобные выходки). Конечно, можно временно заткнуть ей рот, но дополнительная голова способна разжевать любой кляп. При попытке решить проблему хирургическим путём (отрезание языка, зашивание рта, и т. д.) совершенно аналогичным образом повреждается основная голова.

Обратного действия, однако, эта ситуация не имеет. Иногда вторая голова переживает гибель основной, но и сама вскоре умирает (всё из-за того же отсутствия контроля над телом). Ментальные Атрибуты второй головы полностью соответствуют ментальным атрибутам первой. Она также может

развивать какие-нибудь Способности, не требующие наличия тела (любимой фишкой является Умение: Чревоутоление). Вторую голову отыгрывает Рассказчик.

- **Гниение (6)** – Тело фомора медленно истлевает. Через несколько месяцев он обратится в прах.

Система: Каждый раз, когда фомор получает от атаки количество уровней повреждений большее, чем показатель его Выносливости, он теряет часть тела, в которую пришёлся удар (если это была голова или сердце, смерть наступает мгновенно). Более того, каждый месяц фомор теряет фрагменты своего тела. На ранних стадиях это могут быть всего лишь пальцы на руках или ногах, но на завершающих этапах это уже руки или ноги. Также, возможно и уничтожение каких-либо внутренних органов, выходящих из организма по желудочно-кишечному тракту.

Если у фомора есть Сила: Регенерация, органы восстанавливаются за месяц, хотя он может потерять их вновь.

- **Зависимость (разное)** – Фомор должен регулярно совершать некоторые действия (колоться героинном, пить кровь, приносить человеческие жертвы определённому Змей-Позыву, и т. п.), или будет испытывать невероятные мучения. Используйте нижеследующую таблицу, чтобы определить необходимую частоту удовлетворения зависимости (цикл). С разрешения Рассказчика, игрок может выбрать в качестве Зависимости какую-либо Силу персонажа; если он не применяет её хотя бы раз в цикл, его терзает чудовищная боль (например, Пожиратели Мозга обязаны использовать Пожирание Мозга).

Система: За каждый пропущенный цикл, фомора начинает мучить боль. Каждый полученный цикл уменьшает запас кубиков на все действия на 1. Когда сумма штрафа превышает Выносливость персонажа, он умирает.

Цена	Цикл
1	Один раз в месяц
2	Один раз в фазу луны
3	Один раз в неделю
4	Один раз в день
5	Один раз в час

Цена	Цикл
1	Один раз в месяц
2	Один раз в фазу луны
3	Один раз в неделю
4	Один раз в день
5	Один раз в час

- **Инфекции (4)** – Эта Скверна идёт в паре с одной из Сил фомора. Когда бы не произошёл сбой в использовании этой Силы, персонаж страдает от гангренозной инфекции. К примеру, Ползучая Кожа была уничтожена Гару до того, как фомор успел надеть её обратно. Естественно, что без кожи персонаж моментально подхватывает опасную заразу.

Система: Фомор будет терять по 1 Уровню Здоровья в день, пока не дойдёт до состояния: Покалечен. После этого, Уровни Здоровья будут восстанавливаться в течение недели (также один в день).

- **Коросточки (3)** – Представьте себе сильнейшую перхоть, с чесоткой и высыханием кожи головы. А теперь представьте, что эта зараза, подобно псориазу распространилась на всё тело и усилилась в сотни раз. Это и есть Коросточки (или Хрустяшки). Эта Скверна обычна для фоморов, обладающих Силой: Омерзительная Слизь (см. выше).

Система: Каждый месяц, сроком на 3-10 дней (определяется Рассказчиком) кожа фомора высыхает и покрывается коркой струпьев. Эта корка шелушится и осыпается сравнительно крупными частицами. Она оставляет дорожки коричневой пыли везде, где прошёл фомор. Перхоть набивается в одежду, лёгкие и особенно в глаза (сложность всех бросков на Ловкость и Восприятие увеличивается на 1 из-за дискомфорта). Как бы сильно фомор не скрёбся, чесался или мылся (сама мысль о принятии ванны приводит многих фоморов в ужас) – ничего не помогает. Среди Странноногов ходят байки о Рассыпающемся Эдди. Говорят, его проблема с Коросточками прогрессировала настолько, что сейчас он занимается удобрением дзэн-буддистского сада Звездочётов где-то в Тибете.

- **Ментальная Деградация (разное)** – Эта Скверна идёт в паре с одной из Сил фомора. Когда бы ни была использована эта Сила, персонаж теряет пункты в ментальных Атрибутах. Это временная потеря, хотя чем чаще используется Сила, тем выше шанс дегradировать навсегда.

Система: Каждый раз при использовании соответствующей Силы, персонажу необходимо сделать проверку Силы Воли (сложность 6). При успешном броске, негативного эффекта нет. При неуспехе, персонаж теряет количество пунктов в выбранном Ментальном Атрибуте, равное количеству Очков Силы, полученных от этой Скверны. Дегradирующий Атрибут (Восприятие, Интеллект или Смекалка) должен быть выбран при покупке этой Скверны. Эффект длится одну сцену. При провале броска персонаж перманентно теряет 1 пункт в выбранном Атрибуте.

Пример: У Ларса есть Сила: Контроль Животных, которая связана с Дегradацией Интеллекта (он взял за эту Скверну 4 Очка Силы). Он использует эту Силу, чтобы контролировать медведя. При этом он делает проверку Силы Воли, и проваливает её, временно теряя 4 пункта Интеллекта. Игрок

объясняет этот эффект тем, что Ларс становится звероподобным и следует инстинктам, уподобляясь контролируемому им животному.

В случае, когда показатель любого Атрибута становится равен нулю, используйте следующую таблицу:

Атрибут	Эффект
Восприятие	У персонажа отключаются все его чувства (он глохнет, слепнет и пр.)
Интеллект	Персонаж опускается до уровня животного, действует инстинктивно и не может совершать сложных действий, связанных с высшей нервной деятельностью – к примеру, не может говорить.
Смекалка	Персонаж невероятно замедляется. Действия совершаются вдвое медленнее, а сложные действия вообще не могут быть заявлены. Персонаж – вне зависимости от его Сил (вроде Сверхскорости) – не может дробить броски, совершать дополнительные действия, или получать таковые за счёт Ярости. Персонаж всегда действует последним в раунде, независимо от сложности и количества действий других персонажей.

- **Обречённый (разное)** – Фомору остаётся жить несколько лет (а то и месяцев). По истечению отведённого срока его ждёт мучительная смерть.

Очки Срок жизни

1	5 лет
2	3 года
3	1 год
4	6 месяцев
5	1 месяц

Фоморы, обладающие Дополнением: Посвящённый, к концу жизни начинают ощущать т. н. «Зов». Фомора будет неуклонно тянуть к месту его создания, где несчастного и сожрёт Вирм. Избежать такой судьбы нельзя: как бы фомор не старался уйти от предназначения, его всё равно будет тянуть туда. Фоморы с этой Скверной не знают, когда срок их жизни истечёт, и потому проживают каждый день как последний.

- **Ограниченная Подвижность (2)** – Фомор вынужден перемещаться медленнее обычного человека. Это может быть вызвано рядом причин – у него не хватает ноги, его конечности короче человеческих, у него вообще нет ног, и ему приходится ползать, и т. д. Дистанция бега персонажа уменьшается вдвое. Эту Скверну также можно комбинировать с другими способами передвижения, например, с полётом, предоставляемым Силой: Крылья.
- **Особая Диета (разное)** – Фомор не может существовать на нормальной еде. Ему требуется пища другого сорта – кровь, свежее мясо, человечина, плоть фоморов и т. д. Это не Зависимость (см. выше); это просто единственная еда, которую может усваивать организм фомора.

Очки Предмет диеты

1	Еда, которую легко добыть (сырое мясо, свежее молоко)
3	Еда, добывать которую опасно (кровь, человеческое мясо, живые младенцы)
5	Еда, получение которой связано с риском для жизни (мясо Гару или других фоморов)

- **Приманка Для Бэйнов (3)** – Бэйны ненавидят Вас, и приходят Вам это наглядно продемонстрировать.

Система: Вы всегда привлекаете внимание всех окрестных Бэйнов, и они прекращают свои обычные занятия, чтобы поизмываться над Вами. Они не могут захватить ваше тело (поскольку оно уже занято), но будут всячески портить Вам жизнь, не причиняя, впрочем, непосредственного ущерба (они опасаются возможной мести со стороны ваших друзей). К примеру, грязевой элементаль может нагадить вам на половик под дверь, чтобы вы испортили этой гадостью свою обувь. Эта Скверна также может привлечь внимание местных Гару, которые могут прийти посмотреть на причину внезапной Бэйновской тусовки.

- **Прогрессирующий Рак (4)** – Эта своеобразная Скверна (очень похожая на Силу) развивается циклично. Отдельные эпизоды длятся месяц и повторяются ежемесячно же.

Система: В первую неделю цикла фомор способен сойти за человека и проявляет положительные физические изменения. Он вырастает примерно на фут и получает +2 к Силе, +1 к Выносливости и 1 дополнительный Уровень Здоровья. Кожа его на этой стадии покрывается нарывами и фурункулами. Во вторую неделю изменения становятся более заметными. Прыщи превращаются в скопище струпьев и открытые язвы, под которыми видны перекачивающиеся мускулы (Внешность становится равна 0). Рост фомора увеличивается ещё на фут, добавляя два пункта к Силе и дополнительный уровень здоровья. Также фомор начинает источать запах серы.

Во время третьей недели цикла фомор теряет всякое сходство с человеком. Дополнительные конечности вырастают из его искажённого тела, и так же быстро в нём исчезают. Кожа фомора превращается в толстый кроваво-красный панцирь. Панцирь частично твёрдый, а частично – желеобразный, и даёт фомору три кубика на поглощение повреждений. Чёрная, богатая вирусом кровь, свободно истекает из всех естественных отверстий тела фомора. Любой, проглотивший эту кровь (либо допустивший её попадание в *свои* открытые раны) должен сделать проверку Выносливости (сложность 7), либо заразиться. Если человеку удастся противостоять болезни, он получает к ней иммунитет. Однако, кроме физической силы, фомор также получает от своей трансформации и внутренние повреждения. Кровоснабжение мозга снижается; Восприятие и Бдительность уменьшаются на единицу, Интеллект уменьшается на два пункта. Глаза фомора практически перестают действовать.

На четвёртую, последнюю неделю цикла, фомор прибавляет ещё несколько футов роста (+1 к Силе; случаи, когда рост существа достигал 4-5 метров, нередки). Взрывной рост тканей в итоге приводит к ожидаемому клеточному взрыву. Вирус уже скопировал себя в таком объёме, что тело фомора фактически представляет собой ходячее биологическое оружие. В итоге, тело фомора разваливается на массу живых отростков, каждый из которых насквозь пропитан вирусом. Каждый из них будет безмозгло ползать по округе, пока не сдохнет, или не захватит тело очередной жертвы (как правило, путём орального проникновения). Рассыпание фомора на отдельные части может произойти в любом боевом столкновении четвёртой недели, если фомор потеряет половину и более Уровней Здоровья от одного удара (противника-неудачника, скорее всего, завалит кишками).

Изначальное тело фомора же после рассыпания «опухоли» остаётся целым и невредимым (хотя и без сознания), и все его Способности остаются теми же. Однако фомор должен сделать проверку Выносливости (сложность 7), или перманентно потеряет пункт Интеллекта (мозг, знаете ли, штука уязвимая). Если Интеллект персонажа опускается до нуля, то это безмозглое чудовище переходит под контроль Рассказчика.

Пентекс очень тщательно следит за использованием этого вируса, поскольку он может легко выйти из-под их контроля. Фоморы, переносящие этот вирус, часто (и вполне оправданно) агрессивно настроены по отношению к корпорации, и часто бунтуют.

- **Проклятье Гибельного Огня (7)** – Эта Скверна является противоположностью Силы: Благословение Гибельного Огня. Когда бы фомор не погружался в Гибельный Огонь (радиоактивные выделения Вирма), он может перенести трансформацию, дарующую ему новую Скверну.

Система: После того, как фомор пробудет пять раундов в Гибельном Огне, делается бросок на Выносливость (сложность 9). При успехе, фомор получает новую Скверну, выбранную случайным образом. Новое «проклятие» Вирм даёт мгновенно – в течение трёх раундов фомор претерпевает болезненные изменения, во время которых не может даже двигаться. После этого проявляется его новая Скверна (скажем, отваливается рука, если он получил Гниение).

Эта Скверна не даёт персонажу иммунитет к Гибельному Огню; пока он не приобретёт Иммунитет (см. ниже), он будет получать урон нормальным образом (см. выше врезку *Гибельный Огонь*).

Случайные Скверны: В начале главы приведена таблица Скверн, пронумерованных от 1 до 100. Бросьте процентник (либо 2k10), чтобы определить полученную Скверну.

- **Промытые Мозги (3)** – Внутренний Бэйн изрядно поиздевался над Ваши мозгом, заставив Вас верить в необходимые ему вещи. Промывание мозга приводит к бессмысленной вере во что-то, граничащей с одержимостью – чаще всего это фанатичная преданность фоморов Пентекс. Такие фоморы образуют сплочённые отряды мужчин/женщин/существ (нужное подчеркнуть), верных друг другу и Пентекс до самой смерти. Другие варианты подобной «веры» включают в себя религиозное служение Вирму, пренебрежительное отношение к «мягкотелым» (обычные люди), уверенность в том, что Гару – злобные демоны, стремящиеся разрушить Землю, и тому подобные воззрения, способные изрядно отравить фомору жизнь.

Система: Когда бы мировоззрение фомора не подвергалось сомнению, его поведение после этого будет состоять из трёх фаз: отрицание, гнев и сомнение. Если Гару пытаются убедить захваченного ими пентексовского фомора в том, что Пентекс – это зло, он просто отбросит эту мысль, как невозможную. Если ему принесут доказательства, он воспримет их как обман, и может попытаться атаковать того, кто это сделал. Если доказательства являются несомненными и неопровержимыми, фомор в итоге начнёт сомневаться в своих устремлениях, что в итоге приведёт к крушению его картины мира. Такие фоморы склонны к суициду и стремятся уничтожить бывший объект поклонения.

- **Психоз (3/2/1)** – Многие из избранных Вирмом изуродованы не только физически, но и ментально. Хотя случаи, когда у персонажа больше одного психоза довольно редки, это всё же возможно. Однако второй психоз даёт всего 2 Очка Силы, а третий – только 1. Ниже приводится список наиболее типичных психозов. Рассказчик и игрок вольны

придумывать собственные психические расстройства (*напоминаю, речь всё ещё идёт о ролевой игре; не надо использовать выдуманные психозы, чтобы закосить от армии!*).

Амнезия: Персонаж не помнит ничего о жизни до трансформации в фомора. Иногда он даже не может вспомнить, что он делал вчера.

Хоромания: Персонаж не может перестать танцевать, превращая в танец все свои действия (а танцор, надо сказать, он не ахти).

Мания Величия: Персонаж считает себя «избранныком» Вирма, единственным правильным и истинным Его служителем. Но остальные этого почему-то не понимают...

Хабромания: Персонаж постоянно находится в состоянии нездорового веселья, которое напрягает и раздражает окружающих. Это не значит, что он постоянно отпускает шуточки, но он хихикает и стебается в наименее подходящие моменты.

Галлюцинации: Персонаж настолько искорёжен Бэйном, что все его пять чувств искажает его бессмысленное безумие. Регулярно, в случайные моменты, персонаж видит, слышит и ощущает вещи и явления, которых на самом деле нет.

Жажда Убийства: Персонаж стремится убивать как можно чаще и больше.

Мнительность: Персонаж постоянно сомневается в своих товарищах по Первой Команде, и даже в самом себе. У таких фоморов обычно весьма низкая Сила Воли.

Клазомания: Фомор предпочитает сначала стрелять, а потом разговаривать, что изрядно напрягает окружающих; стоит повышать самоконтроль, или это плохо кончится. *Мля, у половины игроков этот психоз, вне зависимости от сеттинга...*

Маниакальность: Всё, что персонаж делает – делается с невероятным энтузиазмом и излишней энергичностью, периодически вызывая нервное истощение, физические травмы и лютую ненависть коллег.

Мазохизм: Персонаж получает удовольствие от причиняемой ему боли.

Мизомания: Персонаж ненавидит всё вокруг. Вообще *всё*.

Множественная Шизофрения: У персонажа несколько личностей, каждая из которых рвётся заполучить контроль над телом. Персонаж может сопротивляться этому, но получается сие не всегда. Подходите к делу творчески – придумайте каждой субличности имя, характер, а может быть и умения. Природа дробления личности остаётся тайной – возможно, это защитная реакция психики на одержимость, или несколько Бэйнов, борющихся за ваше тело.

Навязчивая идея: Во время одержания у персонажа произошёл импринтинг на какую-то вещь, событие или явление, Теперь эта вещь постоянно мелькает в его сознании. Вы должны следовать своей одержимости, пока она не перестанет вас доставать.

Перекомпенсация: В результате трансформации фомор получил какое-то слабое место. Он ревностно защищает свою тайну – в конце концов, это его ахиллесова пята! В качестве компенсации за свою ущербность, он активно демонстрирует внешнему миру своё превосходство во всех прочих областях.

Паранойя: Персонаж знает, что нечто, более страшное, чем вселившийся Бэйн, пыталось достать его во время трансформации, но не преуспело. И оно обязательно вернётся... Вы не знаете, что это было, знаете только, что у него были союзники – но кто они?

Фагомания: Персонаж постоянно хочет жрать, даже когда на самом деле не голоден.

Фобия: Персонаж ужасно чего-то боится. Что это может быть? Да что угодно – дневной свет, дикая природа, сложная техника, люди, волки, змеи, Гигантские Космические Хомячки™, закрытые пространства или темнота.

Садизм: Персонаж получает удовольствие, причиняя боль окружающим.

Вспыльчивость: Персонаж очень легко возбуждается, выплёскивая своё раздражение. Вы можете впасть в бешенство, схожее с вампирским (без каких-либо положительных эффектов), если дело зайдёт слишком далеко (бросок Силы Воли против сложности, определяемой Рассказчиком).

- **Разрушение (6)** – Эта Скверна обычно идёт в паре с одной из Сил фомора. Эта Сила также опасна для него самого, как и для окружающих. Каждый раз, когда он использует её, он теряет один Уровень Здоровья (поглотить эти повреждения невозможно). Если у фомора нет Регенерации, эти Уровни Здоровья восстанавливаются по одному в час, вызывая ужасную боль. Использование такой смертельно опасной Силы слишком часто может убить фомора. Если он доходит до состояния Покалечен, то начинает разлагаться; потерянные Уровни Здоровья начинают восстанавливаться со скоростью 1/день. Если фомор падает ниже уровня Обездвижен, он очень быстро превращается в кучку дурно пахнущей протоплазмы.
- **Страшен, Как Смертный Грех (1)** – Персонаж невероятно уродлив; его Внешность равна нулю, и не может быть повышена с помощью свободных очков или очков опыта. Это может быть вызвано обезображенным лицом, или же какой-либо Силой фомора, не позволяющей ему общаться с людьми кроме как в экстренных ситуациях.
- **Теледементия (5)** – Фомор является могучим телепатом... Ну, или, по крайней мере, он так считает. Реальность Теледементии подтверждена учёными Проекта «Илиада», но

её полезность остаётся под вопросом. Фоморы, обладающие этой Силой (называемые Психонавтами или Психопатами) получают телепатические сообщения, но и их смысл исковеркан и безумен. Психонавты верят, что живут в аду. Каждый день они улавливают сотни самых мерзких и порочных мыслей окружающих. Эти мысли также изрядно искажены, а их смысловая нагрузка усилена. Каждый в мире кажется или никчёмной жертвой, или маньяком-садистом – третьего не дано. Психонавт может получать от этого удовольствие, но, тем не менее, подозревает всех и каждого в желании объединиться против него. Поскольку информация, получаемая с помощью телепатии такого рода далека от истины, она, как правило, является бесполезной (Рассказчик может выдавать таким образом и некоторое количество правды, но она не должна выделяться на фоне прочих сообщений).

Система: Психонавт должен совершать проверку Силы Воли (сложность 5) каждый день, или попадёт в мучительную психическую ловушку, из которой реальность выглядит совершенно иначе. Фоморы, попавшие в такой порочный круг, часто устраивают массовую резню, атакуя и союзников, и противников, и случайных прохожих. Пентекс часто даёт другим фоморам право в такой ситуации прикончить Психонавта на месте. Жизнь у Психопатов короткая, даже по стандартам фоморов.

- **Увядание (5)** – Душа фомора всё дальше удаляется от реальности. Это не обычное безумие. Разум фомора связан с одним из аспектов Троичного Вирма (или с одним из Змей-Позывов), и стремится слиться с ним. Рассказчик определяет, с кем именно связан персонаж. В остальном безумие фомора эквивалентно Скверне: Психоз (см. выше).

Если фомор видит воплощение своего господина, или кого-то из его могущественных слуг (вроде Маэльджин Инкарна), его разум покидает тело, усиливая это создание (броска нет). Единственный вариант, сохраняющий жизнь фомору возможен (по решению Рассказчика), если своим появлением Вирм решил зачем-то «наградить» своего слугу новой Скверной. В этом случае, фомор получает новый Психоз и навсегда теряет 2 постоянных пункта Силы Воли.

Система: Фомор должен ежедневно бороться за сохранение своего разума. При каждом пробуждении он должен делать проверку Силы Воли (сложность 5); при неудаче персонаж теряет 1 пункт постоянной Силы Воли. Когда все пункты Силы Воли заканчиваются, за ними следует и разум фомора.

- **Физическая Деградация (разное)** – Эта Скверна идёт в паре с одной из Сил фомора. Когда бы ни была использована эта Сила, персонаж теряет пункты в физических Атрибутах. Это временная потеря, хотя чем чаще используется Сила, тем выше шанс дегradировать навсегда.

Система: Каждый раз при использовании соответствующей Силы, персонажу необходимо сделать проверку Силы Воли (сложность 6). При успешном броске, негативного эффекта нет. При неуспехе, персонаж теряет количество пунктов в выбранном Физическом Атрибуте, равное количеству Очков Силы, полученных от этой Скверны. Дегradирующий Атрибут (Сила, Ловкость или Выносливость) должен быть выбран при покупке этой Скверны. Эффект длится одну сцену. При провале броска персонаж перманентно теряет 1 пункт в выбранном Атрибуте.

Пример: У Эмили есть Сила: Эктоплазменные Конечности, которая связана с Дегradацией Выносливости (она взяла за эту Скверну 4 Очка Силы). Она использует эту Силу, чтобы атаковать Гару. При этом она делает проверку Силы Воли, и проваливает её, временно теряя 4 пункта Выносливости. Игрок объясняет этот эффект тем, что Эмили сжигает собственное тело, чтобы создать эктоплазменные щупальца.

В случае, когда показатель любого Атрибута становится равен нулю, используйте следующую таблицу:

Атрибут

Эффект

Сила	Фомор не может двигаться. Он слишком слаб даже для того, чтобы стоять – что уж говорить о каких-либо других действиях.
Ловкость	Фомор теряет возможность контролировать собственные движения. Его нервная система настолько измотана, что реагирует случайным образом. Например, попробовав поднять левую руку, фомор может обнаружить, что поднял правую ногу.
Выносливость	Любой физический контакт с фомором вызывает у него синяки и ссадины; также, у него может возникнуть масса опасных болезней.

- **Ходячая Бомба (5)** – Чтобы защититься от персонажа, в Пентекс подстраховались – и вставили бомбу в его голову. Они могут активировать её когда угодно, независимо от местонахождения фомора. Только они могут обезвредить её, и эта работа должна быть выполнена лично их экспертом по взрывотехнике. При активации, бомба взрывается, нанося фомору 12 уровней непоглощаемых повреждений. Если он вдруг выживает, то на завершение «процедуры» будут отправлены несколько Первых Команд.
- **Черви (3)** – Эта ужасная Скверна воплощает самого Вирма – внутренности персонажа населяют паразитические черви. Они вызывают у фомора нестерпимую боль, и

периодически вылезают через рот, уши и другие естественные отверстия. Если не извергать их хотя бы раз в день, черви скапливаются у персонажа в животе и начинают поедать его внутренние органы. Если, по какой-либо причине, персонаж не может выплеснуть червей наружу (наличие посторонних, кляп и т. п.), он начинает терять по 1 Уровню Здоровья в день, пока паразиты окончательно его не сожрут. По очевидным причинам, поглотить эти повреждения нельзя.

Атаки, включающие в себя извержение червей, приобретаются с Силами Вредоносное Дыхание и Помпа В Желудке.

Пример создания персонажа

Крис создает персонажа для хроники по **Легиону Уродов**. С копией правил создания персонажа он приступает к работе.

Шаг первый: Концепция

Крис смотрит на схему создания персонажа и думает, каким может быть персонаж. Он решает играть обычного офисного работника, простого клерка среднего звена, который презирает свою работу и начальство. Он завидует преимуществам работы управляющего, но ненавидит процесс вылизывания задниц вышестоящих, сопровождающий карьерный рост. Он называет эту концепцию персонажа «рассерженный слуга».

Во-вторых, Крис решает, что его персонаж будет уникальным фомором. Чтобы там ни добавляли в его любимую колу, но Минздрав этого явно не одобряет...

В качестве Натуры Крис выбирает Бунтаря, аргументируя это тем, что его персонаж хочет освободиться от рутины, сбросить оковы восьмичасового сидения в офисе. Маской персонажа становится Кающийся, так как он скрывает своё презрение к руководителям под личиной верного блюдолиза.

Что же насчёт имени, то Крис решает взять имя, отражающее серость и никчёмность среднестатистического офисного работника. Персонажа зовут Филберт Пинакль.

Второй шаг: Атрибуты

Следующий этап – распределение Атрибутов Филберта. Крис хочет, чтобы Ментальные атрибуты были первичными. Он решает, что филберт – молодой, образованный человек, но его сломала нудная бессмысленная работа на благо системы. Вторичной категорией он выбирает Физические Атрибуты, и Социальные Атрибуты как третичные.

Крис распределяет шесть очков создания на Ментальные Атрибуты Филберта. Она тратит три очка на Интеллект. Филберт слишком заиклен на своей ненависти и часто не замечает происходящие вокруг него события, так что на Восприятие Крис тратит всего 1 очко. Оставшиеся 2 очка уходят на Смекалку.

Следующими следуют Физически Атрибуты. Крис тратит два очка на Выносливость (Филберт держит себя в хорошей форме), а оставшиеся 2 очка делит между Силой и Ловкостью (соответственно, по 1 очку на каждый).

С Социальными Атрибутами же всё просто. Крис вкладывает все три очка в Манипулирование, отражая умение Филберта убеждать окружающих в хорошем своём к ним отношении (хотя на деле он их ненавидит). С точки зрения Криса, показатели Внешности и Обаяния, равные единице, вполне соответствуют выбранной концепции персонажа.

Третий шаг: Способности

Просматривая Способности, Крис считает, что первичной областью для Филберта должны стать Таланты.

Итак, у Филберта 11 очков создания. Он занимался каратэ (и небезуспешно!), так что Крис тратит 3 очка на Драку. Филберт действительно пугает коллег своими взглядами на жизнь (они часто шепчутся о том, что «а крыша-то у мужика потекла!»), так что в Запугивание тоже идут три очка. Он очень подозрительный человек, и поэтому одно очко уходит на Бдительность, чтобы он мог отслеживать перемещения людей вокруг. Он часто смотрит современное кино, поэтому ещё 1 очко уходит в Знания Улиц. Ну, и, естественно, он тратит массу времени и усилий, чтобы скрывать свои истинные чувства и побуждения от окружающих, поэтому последние три очка уходят в Хитрость. У Криса есть семь очков создания, которые следует распределить на вторичные Способности. Он выбирает Познания. Поскольку Филберт работает в современном офисе, Крис считает, что он хорошо владеет компьютерной грамотностью, и тратит три очка на Компьютеры. Также он получил неплохое образование; два очка уходят в Науку. Филберт также потихоньку шпионит за всеми, поэтому оставшиеся 2 очка идут на Расследование. (Все эти Способности пригодятся Филберту и на его новой работе в Пентекс).

На Навыки у Криса всего 4 очка. Филберт боится ограбления, поэтому готовится отразить вооружённое нападение; он тратит 2 очка на Огнестрельное оружие. Шпионить за коллегами он любит не только в офисе, но и в повседневной жизни, поэтому последние два очка уходят на Скрытность.

Четвертый шаг: Преимущества

У Филберта есть пять очков создания в Дополнениях. Он грамотно обращается с деньгами и умеет экономить, так что три очка уходят на Ресурсы. Он живёт ожиданием момента, когда можно будет потратить эти деньги на уничтожение врагов. Крис тратит оставшиеся два очка на Снаряжение; что это за предметы, решено выбрать позднее.

Далее Крис переходит к основным особенностям фоморов – Скверне и Силам. Поскольку за одно очко Скверны он получает только одно очко Сил, Крис решает делать выбор с осторожностью; ему не хочется создавать персонажа, который сыграет в ящик от первого же выхода на прогулку.

В качестве первой Силы Филберта он выбирает Берсеркер (3); он обосновывает это тем, что Вирм дал выход ненависти Филберта в таком виде. Также он берёт Иммуниет к Делирию (1), поскольку не хочет, чтобы Филберт впадал в панику, или сходил с ума, увидев Гару. Ещё он берёт Искажённые Видения (4); Филберт хочет расквитаться со своими врагами (своими боссами), заставив их упасть в собственных глазах. Он хочет уметь подбираться к своим жертвам прежде, чем они заметят его, и берёт себе Невидимость (5).

Его Силы стоят 13 очков. Теперь ему нужно набрать соответствующее количество очков Скверны. Первым делом он выбирает Зависимость; Филберт «сидит» на коле, из-за которой и стал фомором (в ней был Бэйн). Пентекс обещают поставлять ему эту колу – если он будет работать на них (3 очка, недельный цикл). Следующим он выбирает Психоз (3), названный «Список». Всякий, кто обижает или раздражает Филберта, заносится в мысленный список его врагов; рано или поздно он расправится с каждым из них. Также он выбирает Психоз: Мизомания (всего 2 очка, т.к. и Психоз второй). Филберт ненавидит всё вокруг. Он выбирает Деградацию Выносливости (3), комбинируя её с Искажёнными Видениями; каждый раз, используя эту Силу, Филберт рискует довести себя до истощения. И, наконец, он выбирает Скверну: Обречённый (2) – Филберт совершенно точно умрёт через три года.

Пятый шаг: Последние штрихи

Крис записывает стартовое значение Силы Воли, равное 3.

Теперь пришло время потратить 21 свободное очко. Сначала Крис тратит 2 очка на Достоинство: Скрытая Сила; для стороннего наблюдателя Филберт выглядит совершенно нормальным человеком.

Далее он тратит пять очков, чтобы увеличить значение Манипулирование до 5 (это чтобы лучше ковыряться в чужих мозгах). Затем он тратит шесть очков, чтобы повысить Скрытность до 5 (а это – чтобы удобнее шастать невидимым). Четыре очка уходят на повышение Силы Воли (до 7).

Последние четыре очка обмениваются на четыре очка Ярости (всё-таки, у него есть Берсеркер).

Строго говоря, к персонажу можно добавить ещё деталей, но Крис считает, что это вполне подходит для созданной им концепции. Теперь можно начинать игру.

Глава 2 ВЫВОДКИ

*За мою неудержимую ярость они называют меня преступником,
Но среди людей-животных нет места клеймам.*

*В этом мире фанатизма и боли
Насилие ширится и правит ужас.
Biohazard, “Human Animal”*

Далее описаны наиболее широко распространённые выводы фоморов. Рассказчики и игроки могут свободно изобретать новые, если им вздумается. Число выводов, созданных Пентекс, достаточно мало, поскольку весьма трудно сделать именно такого фомора, какой требуется. Даже если выводы обладают какими-то бесполезными или опасными (по меркам Пентекс) чертами, они всё равно

продолжают существовать, поскольку подавляющее большинство прочих черт имеет области применения, и вполне соответствует целям плана «Омега».

- **Предубеждение Против Выводка (разное)** – Эта Скверна доступна только представителям фоморских выводков. Каждый выводок страдает от негативного отношения со стороны других фоморов, учёных Пентекс, Танцоров Чёрной Спирали, или даже Гару (которые могут первыми в отряде противника уничтожать фоморов определённого выводка). Это предубеждение складывается из различных факторов: это могут быть черты, вызывающие отвращение окружающих (неприятный запах Странноногов), или пугающие их (Феректой нельзя верить). Они могут просто нервировать остальных (Опустошённые) или когда-то в прошлом предали прочих фоморов (Теневые Твари). Стоимость Скверны для новых выводков Рассказчик определяет самостоятельно. Примеры описаны ниже. Другим фактором, влияющим на цену этой Скверны, является известность выводка. Все знают о Соблазнителях, но мало кто слышал о Пожирателях Мозга; поэтому эта Скверна у Соблазнителей стоит дороже, хотя Пожиратели Мозга гораздо страшнее.

Дети Бэйнов

Особенности

Силы: (обязательно) Иммуниет к Делирию (1).

Описание

Дети Бэйнов создаются «Концептуальные Услуги, Лтд.». Подробности см. в Главе 4. Каждое Дитя Бэйна уникально.

Пожиратели Мозга

Особенности

Силы: (обязательно) Пожирание Мозга (6), Иммуниет к Делирию (1), выберите одну: Искажённые Видения (4) или Ментальное Изнасилование (6).

Скверна: (обязательно) Зависимость (3; поедание человеческого мозга, недельный цикл), Предубеждение Против Выводка (4), Психоз (3; мания величия), Физическая Деграция (1-3).

Высшие Силы: 3+ пункта в Психических Способностях (см. **Проект «Сумерки»**, либо **Охота на Охотников**).

Описание

Внешний вид: Пожиратели Мозга выглядят так же, как и обычные люди. Они могу быть где угодно. Когда угодно.

Происхождение: Пожиратели Мозга созданы под эгидой Проекта «Энеида», последнего предложения Отдела Специальных Проектов Пентекс. Комбинируя Проект «Илиада» с Проектом «Одиссея» (который выделяет и развивает псионические способности), Проект «Энеида» внедряет бэйнов особого вида, называемых Ментальными Паразитами, в экстрасенсов. Получившийся фомор усиливает свои психические умения, а также получает возможность вызывать галлюцинации у окружающих, но должен съедать человеческий мозг хотя бы раз в неделю, иначе будет страдать (Скверна: Зависимость). Использование псионических способностей также имеет свою цену, ослабляя и угнетая организм (Скверна: Физическая Деграция).

История: Пожиратели Мозга являются новейшей разработкой Отдела Специальных Проектов, и поэтому ещё не опробованы в действии. Прежде всего стоит помнить, что псионики встречаются весьма редко, а тех, кто может перенести трансформацию в фомора – ещё меньше. Пентекс не собирается тратить всех своих экстрасенсов на проект, который вполне может оказаться провальным. Первый фомор, выпущенный проектом «Энеида», только сейчас готовится к полевым испытаниям.

Рекомендации к отыгрышу: Теперь тебя никто не остановит. Твой мозг подвергли ужасным пыткам, чтобы полностью раскрыть психический потенциал. Это было больно, но оно то стоило. Теперь ты можешь читать мысли окружающих, или видеть вещи, которые от тебя хотят скрыть. Ты можешь заставить их делать то, что пожелаешь, всего лишь усилием мысли, обманом заставить причинять себе вред, если они тебя раздражают. Всё что они знают, ты можешь украсть.

Соблазнители

Она была великолепна, красивее любой женщины, что он когда-либо встречал. Ларри таращился на неё, не отводя взгляда, и не заботясь о том, что столь пристальное внимание может быть замечено.

Аннет, сидевшая напротив него, что-то говорила, и он попытался сфокусироваться на её словах, но прекрасное видение, приближавшееся к их столику, начисто стёрло возможность рационального мышления. Она шла в его сторону, рассекая дымный воздух ночного клуба и игнорируя взгляды прочих мужчин.

Аннет на мгновение удивилась, увидев, что Ларри игнорирует её, после чего повернула голову направо, проследив направление его взгляда. При виде мужчины ослепительной красоты, идущего к столу, она потеряла дар речи. Раздражение на Ларри улетучилось, сметённое волной похоти, исходящей от приближающегося человека. Ларри? А кто такой Ларри?

Соблазнитель приближался к столику, прекрасно понимая, что вервольф и Родич слишком заняты его разглядыванием, чтобы думать друг о друге или о том, почему их сексуально привлекает одно и то же существо. Он улыбнулся, зная, что зубы, которые увидят его жертвы, не имеют ничего общего с его настоящими клыками, и продолжил движение к несчастной паре. Скоро они все вместе покинут бар, и тогда ему можно будет продемонстрировать свою истинную форму. А потом смертельная пляска начнётся вновь.

Особенности

Атрибуты: Показатель Обаяния не менее 3.

Дополнения: Ресурсы 3.

Силы: (обязательно) Идеализация (3), Клыки (3), Вуаль Суккуба (6); (возможно) Берсеркер.

Скверна: (обязательно) Зависимость (4; продукция «Сирен Косметикс», ежедневный цикл), Промытые Мозги (3; лояльность к Пентекс), Предубеждение Против Выводка (5).

Описание

Соблазнители способны совратить любое живое существо. Феромоны, постоянно выделяемые их кожей, воздействуют на центры удовольствия жертвы, вызывая в мозгу образ идеального полового партнёра.

Соблазнители не любят сражаться. Они будут избегать прямой физической конфронтации любой ценой. Соблазнители предпочитают заставлять своих жертв биться друг с другом (зачастую, такие драки начинаются с попытки определить, кто же получит доступ к телу Соблазнителя), или просто заводят их в засаду. Больше всего Соблазнителям нравится склонять Гару и других слуг Гайи к служению Вирму.

Внешний вид: Без применения Сил эти фоморы выглядят как нормальные люди, разве что с набором неестественно длинных и острых зубов. Однако, их редко видно под вуалью их Вирмовых сил, делающих Соблазнителей невероятно привлекательными.

Происхождение: По слухам, эта форма фоморов создана «Сирен Косметикс», дочерней компанией Корпорации Пентекс. Процесс достаточно прост, и включает в себя выдачу запаса особой «гипоаллергенной» косметики или парфюмерии победителям ежегодного конкурса. В качестве приза выступает годовой запас косметики, гарантирующей получателю повышенное внимание со стороны представителей противоположного пола. На самом же деле, косметика изменяет физические и психологические ощущения «победителя», вызывая у него ложное чувство счастья; человек, носящий этот макияж, действительно становится привлекательным для противоположного пола, но исключительно из-за особых феромонных желёз, развивающихся у него под кожей спустя несколько дней. Кроме того, химические реакции, вызываемые в коже носителя, стимулируют эндокринные железы и центры удовольствия, вызывая беспричинные приливы радости.

Уникальные аддиктивные свойства косметики провоцируют жертву носить этот макияж в течение дня, а также наносить на ночь специальные крема и увлажняющий лосьон. Через месяц процесс трансформации заходит настолько далеко, что носитель уже не может обходиться без этой косметики и обречён стать Соблазнителем.

Когда превращение совершилось, победители ежегодных конкурсов становятся совершенно другими существами. Физически они зависят от косметики, не только из-за вызываемого ей удовольствия, но и из-за изменений, произошедших в их крови. Трансформация делает Соблазнителей зависимыми в такой степени, что они готовы пойти на всё, лишь бы получить продукцию «Сирен Косметикс», и Пентекс с радостью готовы предложить им её – в обмен на некоторые услуги. Соблазнителей всегда отправляют вести какие-либо переговоры, с небольшим эскортом телохранителей, разумеется. Также их используют в качестве приманки для врагов Пентекс.

Эти создания настолько психологически зависят от Пентекс, что с удовольствием предадут членов собственных семей медленной и мучительной смерти, лишь бы поставки косметики продолжались. Планируется увеличить количество ежегодных «призов», но цена продукции весьма высока, и требуется тщательный анализ необходимости Соблазнителей для принятия окончательного решения.

Феректои, Личинки Вирма

Макинтайр осторожно скользил сквозь высокую траву. Эти чёртовы джунгли начинали его раздражать, он уже был сыт по горло тяготами и лишениями службы, а в особенности этим Джонсоном. Весьма странный парень, явно из тех, кто в детстве терзал соседских кошек. Но стрелок отменный, этого не отнять. Такое ощущение, что этот Джонсон родился с пушкой в руках. Он уже собирался спросить Джонсона, когда же закончится сегодняшняя вылазка, как вдруг воздух взорвался ружейным огнём, и маленькие свинцовые "пчёлы" с гудением промчались мимо него. Но не ужалили.

Он бросил взгляд на Джонсона, который продолжал стоять. Он крикнул Джонсону, чтобы тот падал. Этот парень что, идиот? Он так и стоит, пялясь себе на грудь. Ого, да Джонсона, похоже, ранило.

Макинтайр вскочил, и бросился на Джонсона, намереваясь сбить его с ног, пока стрельба не возобновилась. Но почти мгновенно замер, уставившись на Джонсона во все глаза. Джонсон смеялся, наслаждаясь сладкой болью от прорастающего сквозь кожу панциря; пули безвредно стукались о него и падали на землю. Запястья Джонсона странным образом изогнулись, и костяные лезвия выскользнули из кожаных "ножен", поблескивая странной жидкостью.

Макинтайр мог лишь смотреть, как Джонсон на его глазах превращается в монстра, и явно получает удовольствие от этого процесса.

Джонсон повернулся к Макинтайру. "Теперь-то мы покуражимся, приятель! - сказал он. - Ох, и покуражимся!"

Особенности

Дополнения: (обязательно) Союзники 3-5 (существа Вирма); (рекомендуется) Услуги, Ранг.

Силы: (обязательно) Иммунитет к Делирию (1). Выберите ещё Сил минимум на 4 очка (каждый Феректои уникален).

Скверна: (обязательно) Предубеждение Против Выводка (5); (рекомендуется) Психоз (3; внутренняя борьба).

Достоинства/Недостатки: (обязательно) Скрытая Сила; (рекомендуется) Стигмата Вирма.

Описание

Эти создания - результат скрещивания Бэйнов-Производителей с людьми. Они - сверхчеловеческие существа с полным пониманием человеческого общества и неудержимой страстью к разрушению

Внешность: Несмотря на свою нелюдскую сущность, внешне Личинки Вирма ни чем не отличаются от нормальных людей. Даже Силы фомора, способные выдать нечеловеческую природу, легко маскируются (когти и клыки втягиваются, дополнительные конечности отсыхают и вырастают вновь, и т. п.).

Происхождение: Эти существа - отродье Бэйнов-Производителей (см. Приложение). Феректои выглядят и действуют как люди, хотя таковыми не являются. Многие следуют своим человеческим интересам, и живут подобно прочим богатым и могущественным людям. Однако, они постоянно находятся не в ладах с самими собой, в душах их идёт борьба между человечностью и скверной Вирма. Вирм побеждает почти всегда. Они постепенно становятся всё менее и менее человекоподобными в своих поступках и суждениях, хотя большая часть их деятельности вращается вокруг уничтожения планеты, а также тех, кто пытается этому уничтожению помешать.

Рекомендации к отыгрышу: Ты источник абсолютного зла, источающий скверну и жестокость. Мало кто может соревноваться с тобой в бесчеловечности. Но иногда тебя терзают сомнения - тихий слабый голос внутри тебя противостоит этому злу. Ты можешь быть вежливым и учтивым, если это не обходимо, так же как и быть грубым и жестоким. Личная власть очень важна для тебя. Тебе служит несколько Бэйнов и других созданий Вирма, для которых ты - жестокий и неоспоримый повелитель.

Фоморские семьи

*Лучше держаться подальше от Копперхэд-Роуд.
Стив Эрл, "Копперхэд-Роуд"*

Если доберётесь до Змеиной Бухты, то попадёте в земли клана Горсталлов. Советую держаться от них подальше - уж больно мерзкая это семейка, сборище чистокровных мерзавцев. Мужчины Горсталлов убьют вас при первой же возможности, да и их женщины ни чем не лучше. Некоторые говорят, что они заключили сделку с дьяволом, другие утверждают, что они прокляты. Что до меня, то не могу точно сказать, что именно с ними не так, но это как-то связано с тем чёрным илистым бочагом, что располагается как раз за их жилищем. Это неестественная штука. Да и они сами не слишком естественные, если подумать.

Уиллис Котли, лавочник, г. Такови, Северная Каролина

Особенности

Познания: Знания местности (район обитания) 3

Дополнения: Союзники 1-3 (зависит от размеров семьи), Посвящённый 2

Силы: (обязательно) Иммуитет к Делирию (1), один "семейный дар" (одна Сила, присутствующая у всех членов семьи; см. ниже. Рекомендуются Берсерк, Регенерация или Смена Форм)

Скверна: (обязательно) Предубеждение Против Выводка (2)

Описание

В предгорьях Аппалачей, лесах Новой Англии и Американского Северо-запада, болотах Флориды, и в других регионах по всему свету, где маленькие поселения людей существуют в изоляции от остального мира, Бэйны, или группы Бэйнов иногда овладевают целыми семьями. Все эти "жуткие братья Шанкиллы из отдалённой бухты" или "чокнутая семейка Филлимооров ниже по реке" могут на самом деле принадлежать к множющимся ныне фоморским семействам.

Внешность: Представители фоморских семей выглядят как обычные люди (коими до поры до времени и являются), пока не пройдут Ритуал Создания (см. ниже). Став фоморами, мужчины напоминают пресловутых "диких волосатых людей с гор", а те редкие женщины, которых допускают к прохождению ритуала, выглядят либо как отвратительные старухи, либо как манящие красавицы. Семьи фоморов, обитающие возле болот, часто рыбоглазые со скользкой кожей, а те, кто обитают недалеко от свалок или мест токсических отходов, напоминают жертвы облучения.

Происхождение: Фоморов в семьях делают, а не рожают. Когда они достигают определённого возраста - иногда это начало пубертатного периода, но чаще всего это совершеннолетие - подходящих юношей (а иногда и девушек) посвящают в "фамильный секрет". Взрослые - сами давно фоморы - отводят кандидата в глушь, к Адской Дыре, служащей домом для "семейного" Бэйна. Там и совершается ритуал, превращающий посвящённого в фомора.

Ритуал Создания

Целью ритуала является создание фомора из нормального члена семьи, отмеченного Бэйном как подходящий объект для одержания. Он всегда проходит на "осквернённой земле", глубоко на территории Бэйнов: у застоявшегося пруда, в отравленной бухте реки или на куче химических отходов далеко в чащобе. Ритуал индивидуален для каждой семьи, но как правило все варианты включают физические и эмоциональные мучения. Подобно Обряду Перехода Гару, этот ритуал вычищает из субъекта человеческие эмоции и наделяет его фоморскими Силами. В большинстве случаев члены одной фоморской семьи в дополнение к любым особым свойствам, приобретённым во время ритуала, получают также уникальный "семейный дар". Эти дары иногда служат "визитной карточкой" для фоморских семей ("Парни семьи Ларами всегда быстро выздоравливали", или "Эти Робинсоны и впрямь скользкие как угри"). Каждый дар, однако, имеет свою цену.

Семейный дар

Хотя Ритуал Создания наделяет каждого созданного фомора уникальными силами, большая часть фоморских семейств обладает также "семейным даром" - Силой, которую получают все члены этой семьи, ставшие фоморами. Эти семейные Силы обычно привязаны к конкретной Скверне (также передающейся внутри семьи). Наиболее обычными Силами являются Регенерация, Берсерк и Смена Форм, но игрок и Рассказчик вольны создать собственные наборы семейных даров и расплаты за них.

История: Земли, долгое время терзаемые открытой угледобычей, вырубкой лесов, эрозией почв, свалками промышленных отходов, мусорными свалками или отравленной водой, часто становятся в Умбре Адскими Дырами или Опухолями, привлекая внимание Бэйнов к происходящему там.

Нуждаясь в сосудах, с помощью которых они смогли бы распространять свою скверну, эти твари Вирма часто влезают в местных людей, заманивая их в свои лапы обещаниями могущества, или педалируя на основных инстинктах. В отдельных случаях особенно могущественные Бэйны заключают договор с главами семей, живущих вблизи этих мест-проявлений Вирма, обеспечивая себе многолетние поставки более-менее добровольных носителей для Бэйнов под их контролем. Так и появляются семейства фоморов.

Кроме предоставления носителей для духов Вирма, заражённые члены семей также служат и другим стремлениям Вирма, поддерживая слухи о том, что в дикой местности обитают "опасные и жестокие люди". Постоянство этого стереотипа служит нескольким целям. Возможность встречи с безумными убийцами и насильниками отпугивает любителей отдыха на природе. Для них собственная жизнь, как правило, дороже шанса "вернуться к корням". Репутация таких уголков как опасных также ослабляет деятельность природоохранных организаций. Если охрана места угрожает жизни и здоровью, то запруживание реки, осушение болот или вырубка леса под строительство должно решить эту проблему, не так ли? (На самом деле нет, но это другая история). Забавно, но эти же причины привлекают в такие места различных искателей приключений и асоциалов. Часто склонные подвергаться насилию, эти ребята находят именно то, что искали (а иногда даже больше), поскольку становятся либо кандидатами на совращение, либо пищей для

сворачиваемых. Семейства фоморов, опровергая репутацию угрюмых и замкнутых людей, всегда впускают гостей в свои владения, и часто сами приглашают их к себе домой "на обед". Поскольку многие фоморские Силы так изменяют своих носителей, что поддержание сексуальных связей становится для них трудным или почти невозможным делом, многих членов фоморских семей делают фоморами после достижения совершеннолетия в том числе и для того, чтобы они успели зачать/родить детей. Более того, женщин в семьях часто не подвергают ритуалу вообще, используя их лишь как производителей новых носителей для Бэйнов. Это, впрочем, не является обязательным для всех семейств, и многие семьи проводят через "семейный обряд" всех подростков, независимо от возраста.

Дети, рождённые в фоморских семьях, ведут жалкую унылую жизнь. Воспитанные взрослыми, страдающими от скверны Вирма, несчастные детишки страдают от массы вещей, начинают от родительского равнодушия и заканчивая физическими, эмоциональными и даже сексуальными издевательствами. В результате, к подростковому возрасту они настолько исковерканы духовно, что мало кто из них способен противостоять неизвестности Ритуала Создания. Женщины в семействах фоморов, если только сами не являются фоморами, также становятся объектами сексуальных домогательств собственных мужей, отцов, дядюшек, братьев и кузенов.

Некоторые фоморские семьи, особенно живущие в лесной глуши, занимаются семейным бизнесом - самогонноварением, выращиванием марихуаны или сбором и бутылкированием минеральной воды на продажу. Поскольку сырьё для этого домашнего производства собирается в местах обитания Бэйнов, конечный продукт несёт в себе скверну Вирма. Другие семейства продают фрукты, мёд, жареный арахис и прочие заражённые Вирмом продукты возле заправок, автобусных остановок или кемпингов. Таким образом, фоморские семьи вносят свою маленькую лепту в распространении скверны среди человеческого общества.

Гару, наткнувшись на семью фоморов, имеют дело с проблемой более сложной, чем просто схватка. Если они уничтожают всех фоморов в семье, остаётся нерешённым вопрос с "не-комбатантами". В некоторых случаях детей и жён можно спасти, но многие Гару считают необходимым полное истребление осквернённой семьи.

Рекомендации к отыгрышу: Вся твою жизнь над тобой издевались отец, дед, дядя, и прочие взрослые (кроме баб). Теперь же ты узнал семейный секрет. Ты ходил в тайное место, сделал особые вещи, и вернулся назад изменённым. Теперь твоя очередь издеваться над всеми, кто тебя раздражает. Ты слышал истории дяди Эзры об отрезании лиц у придурков, забредших на ваши земли. Он говорил, что забавнее всего, когда они приезжают с женщинами, ведь вы можете проделать массу интересных вещей с представителями противоположного пола. Да, скорее бы появились эти туристы... Вот только эта чёртова синяя мокрота очень раздражает, а кишки сводит так, будто по ним ползает ёж, но батя сказал, что пройдёт. Батя, правда, и сам всегда выглядел очень хреново....

Странноноги

Амадей Блитц-Швайн возмущённо фыркнул. Сегодня он бился с Чёрными Спиральями - они устроили засаду на его стаю. Он победил, но трое его друзей погибли. Закончится ли когда-нибудь война против Вирма? Но, по крайней мере сейчас, в своём собственном санузле он был в безопасности. Здесь можно было спокойно посидеть, сосредоточившись лишь на книге. Однако после пяти минут сидения в туалете его волосы стали дыбом: кто-то схватил его за яйца! Амадей попытался отпрыгнуть, но не смог пошевелиться. Что-то тягивало его в унитаз! Не может быть! Аааргх!!! Тело привычно перетекло в боевую форму, но это не помогло! Кожа и кости принялись изменяться в неправильной манере, организм плавился, словно нагретый воск, не поддаваясь никакому контролю с его стороны. Когти беспомощно скребли по полу. Последними звуками, которые он слышал, был плеск воды в унитазе и хихиканье безумных хорьков.

Особенности

Силы: (обязательно) Клыки (3), Разжижение (6), Крысиная Голова (4); (рекомендуется) Омерзительная Слизь (3)

Скверна: (обязательно) Предубеждение Против Выводка (6), Психоз (3; боязнь открытых пространств), Инфекции (4); (рекомендуется) Коросточки (3), Аллергия (3)

Описание

Внешний вид: Несуразных и довольно-таки забавных Странноногов часто недооценивают именно из-за их внешности. От пояса и выше они достаточно похожи на людей. Основным отличием являются длинные мускулистые руки с неестественно крупными кистями и выпуклыми костяшками пальцев. Шея очень короткая или вообще отсутствует. Ноги же очень короткие (от 15 до 30 см) и почти бесполезные. Заканчиваются они длиннопалыми ступнями, скорее напоминающими кисти.

Кожа подобна лягушачьей, и часто сочится Омерзительной Слизью. Окраска варьируется в очень широком диапазоне, и часто служит гордостью фомора. Глаза большие и блестящие, также много вариаций цветов. Из-за укороченных ног рост Странноного редко превышает 4 фута. Передвигаются они подобно гориллам, опираясь на кулаки. Несмотря на кажущуюся неуклюжесть, они могут перемещаться с невероятной скоростью. Подавляющее большинство Странноногов мужского пола, однако в каждом улье есть матка-"королева", очень большая и жирная. У королевы есть небольшое, но очень острое жало, растущее из копчика, через которое она откладывает яйца.

Происхождение: Не взирая на их внешние различия, все Странноноги (на клеточном уровне) являются клонами. Лаборатория, создавшая их, использовала улучшенную технологию клонирования для соединения ДНК человека и амфибий. В получившуюся смесь был вселён Бэйн-Х'ругглинг (Шлаковый Элементаль, см. **Книгу Вирма**). Предполагалось, что в результате будет выведена группа бесплодных существ с единым разумом, преданная Пентекс. Однако всё произошло иначе. В связи с эффективностью их метода размножения (см. ниже), Странноноги являются наиболее плодовитым выводком фоморов.

История: Странноноги были созданы "Панацеей", дочерней компанией "Магадон", в конце 70-тых годов XX века. Президент "Панацеи" Гарольд Хайнс (сам фомор; см. **Саботаж: Пентекс**) желал получить расу дешёвых в создании, самовоспроизводящихся подземных фоморов, способных занять ту же экологическую нишу, что Костогрызы и Носферату. Странноноги казались подходящей идеей, но, к сожалению, внезапный взрыв на берлинской фабрике "Панацеи" позволил многим из них сбежать до промывки мозгов. Через десять лет они и их многочисленные потомки расселились по всем континентам (кроме Антарктиды). Эти беглые Странноноги считаются предателями, и уничтожаются агентами Пентекс при первой же возможности. Из-за своей плодовитости они быстро заселяют системы канализации крупных городов. Странноноги, оставшиеся на службе Пентекс находятся под жёстким контролем. Они занимают самую низкую ступень в фоморской иерархии, и часто подвергаются издевательствам со стороны фоморов других видов. Хотя первое поколение Странноногов и было создано в лаборатории, последующие поколения возникли "нормальным" образом. Жертвы процесса размножения Странноногов выкрадываются (часто через унитаз) и доставляются в логово. Странноноги используют Силу Крысиная Голова, чтобы скользить по сточным трубам. Трое или четверо Странноногов могут одновременно пролезть сквозь сливное отверстие унитаза. Однажды застрявший в трубе Странноног всю жизнь страдает от насмешек сородичей.

Тела жертв размягчают с помощью Силы Разжижение. Затем Странноноги протаскивают несчастных по сточным трубам до самого улья, где выкладывают из ещё живых тел чудовищные орнаменты и мозаики. Жертва остаётся живой, но парализованной, пока матка улья не отложит одно из своих яиц в тело несчастного. Яйцо развивается две недели, после чего взрослый Странноног покидает свой человеческий кокон (Обряд Очищения Гару способен уничтожить фоморского эмбриона на ранней стадии). У фомора останутся некоторые черты суррогатного "родителя" (черты лица, какие-то ярко выраженные особенности тела, и т. п.). Из одной жертвы получается только один фомор, однако жертва может пережить "роды" (бросок на Выносливость, сложность 8), становясь постоянной живой деталью улья Странноногов.

У Странноногов есть собственный язык, состоящий из утробного угуканья и агаканья, и понятный только Странноногам и Х'ругглингам.

Рекомендации к отыгрышу:

Странноноги-ренегаты: Не смотря на вражду с Пентекс, Странноноги тоже служат Вирму. Многие из них фанатично поклоняются Коллуму, Маэльджин Инкарна (Повелитель Слизей, см. Книгу Вирма). Ренегаты - бешеные кровожадные извращённые твари. Большинство - алкоголики или наркоманы. Они живут тайной жизнью в канализациях крупных городов и совершают набеги на Гару, Носферату и Пентекс. Они нападут только, если будут уверены, что преимущество на их стороне. Гнёзда Странноногов также служат жилищем Х'ругглингам.

Странноноги Пентекс: Странноноги, служащие Пентекс, находятся под постоянным наблюдением и жёстким контролем. Большая часть из них создаётся лабораторным путём, и потому они больше похожи между собой, нежели их "дикие" братья. Их число чётко регламентировано, а поклонение Коллуму строжайше запрещено. Странноноги Пентекс регулярно подвергаются идеологической обработке, но, тем не менее, служат кандидатами на переработку номер один. По этой причине, каждому из них в череп внедрено следящее устройство. Сбежав, Странноноги Пентекс обычно стремятся к ближайшему гнезду ренегатов, помогая тем самым организации в борьбе с предателями. А поскольку среднестатистический Странноног тупее современной кофеварки, неудивительно, что таким образом было истреблено множество диких фоморов.

Кровопсы

"Дарагой Джейсон, я твой самый большой фанат. Я видел все твои фильмы. Ты ниибацца крут. я хачу быть таким жэ, как ты. Аособенно мне понравился твой новый филм "Кровь пронзённых", я уже пасматрел его десить раз. Ты ни в главнай роли, но ето всиравно крутой филм. Этот накачанный чувак насаживает этих шлюх на острые колья. Тибе явно это нравица. Я тожа ришил попробовать, паэтаму поймал сосецкую кошку и насадил её на палку. Она очинь громко орала, и ета была здорова. Гатов паспорит, ты тожа с етого начинал. Как я напесал выше, я хачу стать такимже, как и ты. Ниплахое начало, правда? Всигда твой краваый паклонник, Доктор Боль"

Особенности

Силы: (обязательно) Берсеркер (3), Иммуитет к Делирию (1), Регенерация (5)

Скверна: (обязательно) Предубеждение Против Выводка (4), Психозы (5; мания убийства и садизм)

Описание

Бэйны, которые создают Кровопсов, обитают в продукции компании "Дом Резни"-Видео". Неосторожные зрители во время просмотра рискуют получить в себя Бэйнов, которые превращают больные фантазии свои жертв в жажду настоящей крови. Одержимый человек становится Кровопсом, маниакальным фомором-убийцей.

Внешний вид: Как правило, большой мускулистый мужчина в маске и полосатом свитере, с хозяйственным инструментом в качестве оружия (кухонный тесак, бензопила, вилы и т. д.).

Происхождение: Одного просмотра достаточного для того, чтобы Бэйн начал одержание. Каждый последующий просмотр уменьшает время, необходимое Бэйну для вселения в носителя. После этого зритель становится фомором и начинает воплощать в жизнь свои садистские фантазии, начиная сперва с домашних животных, но быстро переходит на людей. Зритель, изначально наверняка не являющийся самым психически устойчивым человеком, становится одержим манией убийства и желает стать убийцей в маске, таким, как персонажи его любимых фильмов.

Жертвой одержания обычно становится одиночка, выросший в проблемной семье и шпиняемый другими детьми. Бэйн опирается на его ярость, даруя видения об истязаниях и смерти его "палачей". Пожалуй, наиболее ужасной возможностью является одержание хомида, ещё не прошедшего через Первое Превращение. Безвестный Гару с тяжёлым детством - идеальная цель для превращения в Кровопса.

Кровопсы не дорожат собственной жизнью; как и "герои" его любимых фильмов, вступив в бой, Кровопёс бьётся до последней капли крови.

Кровопсы часто проявляют недюжинную хитрость. Они обычно тщательно заматают следы в начале своей "деятельности", но со временем становятся всё беспечнее. После десятка человеческих смертей, Бэйн обычно провоцирует своего носителя на кровавую баню, чаще всего ведущую к уничтожению фомора.

Опустошённые

Уорнер Гейтс, региональный менеджер сети "О'Толлейс", стоял на краю обрыва под дождём. Его руки были связаны перед грудью, а штаны болтались на уровне щиколоток. Перед ним был бушующий океан и линия скалистого пляжа.

"Ти, хи, хи", прокудахтала старая карга за его спиной. Боль в заднем проходе усилилась, стала хуже чем любая другая. "Не бойся, дорогой. Ты умрёшь всего на несколько мгновений, и, к тому же, есть гораздо более лучшие способы служения Вирму, чем работа офисным планктоном в Пентекс. Лучшие, более чистые, и гораздо более сочные способы. Более того, ты заслужил это, придумав свои омерзительные бургеры."

"Пожалуйста..."

"О, не скули. Эта боль лишь разминка перед тем, что тебя ожидает. Как ты уже заметил, я воткнула в тебя этот шипованный крюк, и зафиксировала его в твоих кишках. С помощью верёвки крюк прикреплён к дереву. Я толкну тебя с этого утёса, и... Что ж, я уверена, ты пройдёшь испытание. Bon-voyage, бутербродный мальчик!"

Последовал толчок, и пляж рванулся ему навстречу. Резкая боль пронзила его кишки, сопровождаясь звуком рвущейся ткани. Однако камни не убили его. Да, его налитые кровью глаза осмотрели скалы вокруг, усыпанные его внутренностями. Боли не было, но пустота... "Боже, почему я не могу умереть?" Так одиноко, так пусто.

Ветер с океана шелестел вокруг его опустошённого тела. Внезапно он заметил, что больше не один. Десятки крыс выглядывали из-за камней. Как ни странно, но он не испугался – по крайней мере, они составили ему компанию. Король Крыс приблизился к нему, наградив взглядом своих глаз-бусинок.

"Да"

Существо подошло ближе.

"О, пожалуйста. Я так пуст."

Голова Короля Крыс проскользнула между его зубов. Его влажное пушистое тельце просочилось в живот Грейса.

"О, да. Прекрасно. Чтобы не быть пустым."

Остальные последовали за своим королём. Каждый был желанным гостем в храме его тела. Он чувствовал их благодарность за жильё, которое он им предоставил.

"Дети мои..."

Что-то тёмное и влажное поднялось внутри него, и тело пришло в движение...

Особенности

Силы: (обязательно) Силы Колонии (10-12; см. далее), Рассыпание (4; см. далее); (рекомендуется) Удлинённая жизнь (4), Регенерация (4: только если животные того же типа, что и колония, обитают в данном регионе; они призываются, чтобы заменить погибших членов колонии), Запах Вильд (5)
Скверна: (обязательно) Предубеждение Против Выводка (6), доберите ещё Скверны на оставшиеся очки; (рекомендуется) Увядание (5), Гниение (6)

Описание

Внешний вид: Опустошённые представляют собой лишь ходячие мешки из человеческой кожи, населённые колонией животных, осквернённых Вирмом (см. Стаи Падальщиков в Приложении). Хотя они и могут сойти за людей при определённых обстоятельствах, эта маскировка не выдерживает серьёзных проверок. Опустошённые (вне зависимости от пола) действуют в манере, отражающей специфику обитающих в них животных (т.е., одержимые колонией змей передвигаются в змеиной манере, разговаривают с упором на шипящие, и пр.). Кожа фомора шевелится и волнуется вместе с движениями колонии. Опустошённые носят соответствующую одежду, чтобы скрыть это (длинные плащи, шляпы, черные очки и т. п.). Взгляд налитых кровью глаз Опустошённых пугает окружающих. Отдельные представители колонии периодически выглядывают изо рта фомора (либо из других естественных отверстий, если это достаточно мелкие животные). Они также могут ползать по телу носителя и снаружи. Опустошённый может потратить пункт Силы Воли, чтобы предотвратить такую демаскировку (животные будут спокойно сидеть внутри количество часов, равное постоянному значению Силы Воли фомора). Многие другие фоморы не слишком любят общаться с Опустошёнными, потому что они "слишком уж жуткие". Странноноги, впрочем, по какой-то причине часто отираются возле них (для Странноногов Опустошённые представляются всего лишь ходячим обеденным столом).

Происхождение: Опустошённые - это люди, одержимые Бэйнами Стаи Падальщиков. Чтобы Охотничья Стая вселилась в чьё-то тело, человек сначала должен быть физически опустошён. И, хотя такие вещи происходят и естественным образом (в случаях с гниющими трупами), Стаи Падальщиков предпочитают свежее мясо.

История: Опустошённые являются одним из старейших выводков фоморов. Хотя никто точно не знает, когда они возникли, впервые их заметили Фианна в Римской Британии. Легенды Фианна утверждают, что они были созданы друидами-служителями Вирма. Отдельные Опустошённые могут жить веками (Сила: Удлинённая Жизнь); некоторые из них действительно пришли из древних времён. С течением столетий Опустошённые стали одной из движущих сил в планах Вирма по осквернению Гайи. Они имеют некую тенденцию к Змею-Осквернителю и некоторые из них занимают высокие посты в «Седьмом Поколении» (см. **Ярость Сквозь Нью-Йорк**). Но, несмотря на их долгий срок жизни, они сравнительно редко встречаются.

- **Силы Колонии (разное)** - Силы колонии зависят от типа животных, составляющих колонию. Некоторые примеры:

Колония Ядовитых Пауков (12): Ядовитый Укус (3), Паутинные Железы (5), Хожение По стенам (4)

Колония Крыс (10): Тихие Стопы (1), Болезнетворное Касание (5), Крысиная Голова (4)

Колония Удавов (11): Мега-Сила (3+), Пасть Вирма (4), Крысиная Голова (4)

- **Рассыпание** - При желании, фомор может временно выпустить всю колонию из своего тела. Отдельные представители колонии действуют как материализованный Бэйн Стаи Падальщиков (см. Приложение). Эти существа находятся под полным контролем фомора, и могут быть использованы как шпионы, или даже атаковать противника (хотя для самого фомора это очень опасный акт). Если лидер колонии убит, фомор не сможет собраться обратно.

Если здоровье Опустошённого упало до уровня Обездвижен, Рассыпание происходит автоматически. После этого колония ретируется с максимально возможной скоростью. Когда опасность миновала, животные возвращаются к телу и вновь наполняют его (если, конечно, оно не было уничтожено; очень немногие Гару знают об этой силе, и редко уничтожают тело). После этого колония излечивает фомора (до уровня Искалечен), позволяя ему убраться с места событий.

Система: Фомор тратит один пункт Силы Воли, чтобы рассыпаться, и ещё один, чтобы собраться вновь (если он доведён до состояния Обездвижен, ему не надо тратить Волю на рассыпание, но для восстановления это всё равно необходимо). Рассыпавшаяся колония уязвима к площадным атакам вроде Даров: Режущий Ветер или Пробуждение Духов Шторма. Дар: Зов Вирма замедляет их отступление.

Типы колоний: Каждый Опустошённый одержим Стаей Падальщиков определённого типа (это могут быть крысы, гадюки, тарантулы, осы, и т. д.). Каждый из видов Опустошённых обладает собственным набором способностей. Несколько из наиболее часто встречающихся типов Опустошённых описаны выше. Игроки могут создавать свои типы колоний. Рассказчик определяет, какие силы разрешены для данного вида животных. Главная причина редкости Опустошённых состоит в том, что колонии одного типа стремятся уничтожить друг друга при встрече.

Рекомендации к Отыгрышу: Опустошённые - одни из наиболее измученных, и наиболее садистских выводков фоморов. Они ненавидят всё вся. Связь одержимого с населяющей его колонией является одновременно и симбиотической, и паразитической, странные узы построенные на взаимной любви и ненависти. Опустошённый чувствует себя подавленным и пустым (а также неподвижным) без колонии, однако это не самые лучшие друзья из возможных. Их наличие обрывает связи фомора с другими живыми существами, что часто служит источником депрессий и озлобленности фомора. Некоторые Опустошённые, бывшие очень стойкими людьми до трансформации, могут подавлять желания стаи и оставаться хоть немного человечными, но их очень мало. Большая часть колонии обладает животным разумом, однако их лидер (к примеру, Крысиный Король) является центром сознания Бэйна. Он может даже, иногда, подавлять разум хозяина. Будет ли фомор сотрудничать с лидером колонии, или лишь изредка пользоваться его советами - зависит от игрока. Рассказчик в данном случае выступает в роли лидер колонии. Некоторые Опустошённые работают на Пентекс, другие же (особенно старые) следуют собственным целям. Особенно сильно Опустошённых ненавидят Гару племени Кровавых Когтей, способные выследить Опустошённого под любой личиной.

Нормалы

Особенности

Силы: (обязательно) Единообразие (6), Чувство Неестественного (2), Ядовитый Укус (3)

Скверна: (обязательно) Предубеждение Против Выводка (6), Психоз (5; гомофобия и ненависть к супернатуралам)

Описание

Внешний вид: Эти фоморы выглядят тварями из ночных кошмаров. Их когда-то человеческие тела исковерканы так, чтобы им удобно было перемещаться на четырёх ногах. Они полностью лишены признаков пола, их бледные усреднённые дела демонстрируют всю мощь трансформирующей силы "Корпорации "Единообразие". Даже их лица лишены каких бы то ни было черт, кроме огромных пастей. Многие Нормалы абсолютно безволосы и не носят одежды, хотя иногда их хозяева, смеясь ради, надевают на них ошейники или шлейки. Даже самый храбрый Гару содрогнётся, встретив свору эти безликих воющих созданий.

Происхождение: Как описано в Главе 4, Нормалы возникают в результате гипнотических сессий курса лечения гомосексуалистов от "Корпорации "Единообразие". Аудиозаписи, любезно предоставленные сотрудниками проекта "Илиада" Пентекс, содержат Бэйнов, захватывающих тела жертв, когда они загипнотизированы проигрываемой записью. Слабовольные личности подвергаются одержанию незамедлительно; более устойчивым жертвам может понадобиться несколько сеансов гипноза, прежде чем Бэйны овладеют ими.

Рекомендации к Отыгрышу: После одержания вы впервые в жизни чувствуете себя полностью удовлетворённым и довольным. Нежеланная, ненормальная тяга к сексу, отравлявшая ваше существование, исчезла навсегда. Более того, у вас исчезли сами органы размножения, и прочие признаки, определяющие ваш пол. Уныние, которое вы могли испытать от этой мысли, было быстро сметено волной новых чувств. Вы ощущаете себя сильнее, бодрее и... злее.

Вы начинаете испытывать и проявлять отвращение к другим гомосексуалистам. Вы были излечены - так почему же они продолжают наслаждаться своей извращённостью?! В течение месяцев перед тем, как ваше тело начало изменяться, это отвращение распространилось на все вещи, которые вы считали ненормальными - панк-рок, пирсинг, длинноволосые мужчины, женщины в брюках. Вы стали гиперчувствительным к таким ненормальностям окружающих. Ваши друзья из отдела агитации "Единообразия" очень заинтересовались уродами, которых вы определяли с вашей новой чувствительностью. Особенно теми уродами, которые внешне выглядели нормально.

И, наконец, ужасная трансформация в Нормала извратила ваше тело, пронизало вашу психику ненавистью ко всем, кто выделяется из толпы. Эти гнев и ярость подавили все прочие чувства,

даже боль от самой трансформации, и вы стали лишь безмозглым монстром, одержимым одной-единственной целью: Истребить всё неестественное! Да здравствует нормальность!

Змеиные Братья (Змеиное Братство)

Кевин, трепеща, стоял в шеренге остальных.

"Братство Змея - это самая высокая честь, которая может быть оказана скауту", говорил начальник отряда бойскаутов. "Многие сенаторы, конгрессмены и руководитель крупных компаний являются братьями ордена. Вы долго и упорно трудились, доказывая свою верность как скауты. Вы прошли все испытания, которые мы для вас приготовили. И теперь пришла пора открыть вам самую важную тайну". Он указал жестом на изображение змеи на карточном столике. Затем начальник отряда вынул нож; лезвие сверкнуло в пламени камина. "Ради сохранности собственной души, никто из вас не расскажет о том, что произойдёт этой ночью. Назад дороги нет". Он наклонился к Майклу. "Готов ли ты вступить в Змеиное Братство?" Мальчик кивнул.

Кевину доводилось слышать о сценических ножах. Странно, но этот нож не выглядел пластиковым. "Прольёшь ли ты кровь ради своих братьев?" Ещё один кивок. Лезвие скользнуло по руке Майкла. "Хорошая фальшивая кровь", подумал Кевин. Затем пришла его очередь, и нож опустил. Когда же он поднялся, Кевин больше не был человеком.

Особенности

Способности: (обязательно) Знание животных 1, Выживание 2, Медицина 1

Силы: (рекомендуются) Темновиденье (2), Иммунитет к Делирию (1), Потусторонняя Рука (4), Мега-Интеллект (3+), Мега-Выносливость (3+), Чувство Гайи (2), Связь с Духом (3), Переход в Умбру (5)

Скверна: (обязательно) Предубеждение Против Выводка (1)

Достоинство: (обязательно) Скрытая Сила

Описание

Змеиное Братство скрывается под маской организации, занимающейся общественно полезными работами (строительство постоянных лагерей в нетронутой глуши или ремонт/прокладывание дорог к труднодоступным регионам) в бойскаутском движении. Заботливые пожилые люди (сотрудники Пентекс, Нефанди и один-два педераста-вампира), финансирующие детский труд сами являются членами братства, и более чем с радостью помогают многообещающим юношам в оплате колледжа и поисках работы.

Происхождение: Братство нацелено на подростков, которые чувствуют себя отвергнутым обществом при распаде их семей, разочарованы несоответствию реального мира картинкам из телевизора или ищут товарищества, которое их школьные и дворовые друзья дать не могут. Братья, как правило, это ученики старшей школы с высоким уровнем интеллекта и любовью к выездам на природу. Физически они остаются нормальными максимально долгое время (в колледже), и делают грязную работу для их хозяев, которым требуются расчётливые и успешные молодые люди. Их способности делают их достаточно сильными, чтобы служить Вирму и оставаться незамеченными для его врагов. Однако чем сильнее прогрессирует их моральное разложение, тем сильнее они отдаляются от общества, и в итоге Пентекс пожирает их целиком.

Посвящение происходит во время уик-энда в лесном лагере, расположенном в лесопарковой зоне, принадлежащей Пентекс. В этот период дети подвергаются серии жутковатых странных ритуалов. Завершающим является обряд, проходящий в уютной "домашней" обстановке, когда всех новых членов режут особым ножом. Это вводит в их организмы Бэйнов, быстро захватывающих тело. Фоморы, возникшие в результате, находятся на пике физического развития и агрессивности, а также весьма умны и обладают массой навыков для выживания в дикой местности, а Бэйны ещё и усиливают их физически и ментально.

Конечно же, любая корпорация с удовольствием примет на работу таких ярких и одарённых молодых людей. Пентекс предлагает целые программы кадровой подготовки для студентов колледжа, включающие в себя обучение за границей. Некоторые используют Переход в Умбру, чтобы уводить младших скаутов в "поездки в лагерь", или для успешных акций по осквернению каэрнов и выжиганию лесов для своих хозяев. Другой стратегией является загрязнение окружающей среды под видом "общественных работ", обычно заключающихся в зачистке подлеска под постройку очередного летнего лагеря. Из братьев получаются отличные охотники на Гару; один из отрядов скаутов около двух лет назад провёл свои летние каникулы в лесах Амазонки... Все члены одного отряда будут захвачены одним и тем же Бэйном, однако он может даровать им разные силы для каждого. Змеиные Братья также представляют угрозу для Пентекс, поскольку их высокие интеллект вполне может подсказать им, что же происходит на самом деле. Они вполне могут почувствовать, что их используют, и попытаться захватить контроль над ситуацией. В

отличие от большинства фоморов-ренегатов (которыми они себя никогда не признают), все братья имеют человеческий интеллект и средства к существованию. Если они откажутся от Вирма, кто сможет их превозмочь?

Теневые Твари

Тоби остановился перевести дыхание, тяжело дыша, и морщась от вони из мусорного бака, за которым он укрылся. Он тщательно оглядел окрестности, высматривая нежеланных свидетелей. Никого. Он успокоился и усмехнулся сам себе. "Саботажники опять выиграли", подумал он. Он достал видеокассету из заднего кармана и осмотрел её. Этикетка гласила: "О'Толлейс, Место для Семьи". Тоби снова усмехнулся. Ага, посмотрим, сколько ещё семей придёт сюда есть испорченную Вирмом еду после публичной демонстрации этой записи. Внезапно он замер. Что это был за звук? Он медленно обернулся, но ничего не увидел. Кроме него на аллее были лишь тени. Тоби потряс головой, и шагнул вперёд, заталкивая кассету обратно в карман. Шагнул прямо на серебряный нож, пробивший его кишки и заставивший кашлять кровью. Что за чёрт?! подумал Тоби, падая на землю. Тени вокруг него зашевелились, и полускрытая ими фигура выдернула из Тоби нож, покрытый его кровью...

Особенности

Дополнения: Снаряжение 1-5, Ранг 1-3

Силы: (обязательно) Иммуитет к Делирию (1), Игра Теней (4), Прогулка По Теням (2; см. Окраска Хамелеона); (рекомендуются) Тихие Стопы (1), Газообразная Форма (5), Шкура Вирма (1-5)

Скверна: (обязательно) Промытые Мозги (3; лояльность к хозяевам), Предубеждение Против Выводка

Описание

Внешний вид: Теневые Твари всегда обладают стройным и гибким телосложением. Их кожа гораздо темнее, чем была при рождении, а глаза абсолютно чёрные.

Происхождение: В отличие от многих фоморов, потенциальным Теневым Тварям требуется одна вещь для прохождения процесс одержания - добровольное согласие. Персонажи, желающие стать фоморами, приезжают в Вашингтон, округ Колумбия, где встречаются с агентами проекта "Илиада". Агенты увозят их в свою лабораторию, где субъекту предоставляются любые удовольствия в течение одной ночи. После чего следует ещё одно собеседование, во время которого определяется, достаточно ли человек верен компании. Если решение положительно, то во время сна цели вводится микстура с Бэйном.

Процесс весьма болезнен. Бэйн, содержащийся в инъекции (чаще всего Душител, Наблюдатель или Обманщик) медленно захватывает разум жертвы, сливая цели и желания жертвы со своими, и программируя на выполнение единственной задачи - уничтожения "нежелательных элементов". Во время процесса цель чувствует слияние Бэйна со своей душой как сотни раскалённых шипов, терзающих череп изнутри. Процесс считается завершённым, когда Бэйн полностью слился с душой жертвы, а её глаза стали абсолютно чёрного цвета.

История: В 60-ых годах XX века Пентекс столкнулась с массой проблем - не только от Гару, но и от людей. Множество младших компаний Пентекс попали под наблюдение таких организаций, как "Гринпис". Как только они обнаружили некоторые способы решения проблем, применяемые Пентекс, они забили тревогу.

Теневые Твари были созданы именно для разрешения подобных недоразумений. В Пентекс обнаружили, что они больше не могут отправлять безмозглых убийц для устранения политических и общественных деятелей, а нуждаются в новом типе фоморов, способных действовать скрытно и аккуратно. После нескольких попыток, процесс был доведён до совершенства, и Теневые Твари были выпущены в серию.

Теневые Твари используются для устранения политических/общественных деятелей, которые мешают реализации проектов Пентекс или узнали слишком много. Теневые Твари также достаточно физически и ментально подготовлены, чтобы убить даже Гару в случае экстренных ситуаций.

Рекомендации к Отыгрышу: Ты абсолютно лоялен Вирму. Ты сделаешь всё для того, чтобы ни коим образом нельзя было связать твою собственную смерть с твоим последним заказом. Ты не слишком разговорчив, и считаешь всех болтунов опасными. Умение убивать ты возвёл в ранг искусства; оно не имеет ничего общего с кровавой резнёй, устраиваемой другими фоморами.

Слабогрудые

Особенности

Силы: (обязательно) Никотиновое Дыхание (2), Иммуитет (3; токсины, распылённые в воздухе)
Скверна: (обязательно) Предубеждение Против Выводка (1), Обречённый (1; пять лет), выберите Скверны ещё на 3 очка

Описание

Внешний вид: Слабогрудые внешне ни чем не отличаются от обычных людей. Они, как правило, выходцы из достаточно высоких социальных слоёв (курс, создающий их, стоит достаточно дорого; см. Главу 4) и хорошо одеваются. Они обычно яркие, многообещающие личности, у которых просто не хватает силы воли бросить курить. Один из них может быть вашим соседом - или вашей женой.

Происхождение: Проект "Илиада" создаёт Слабогрудых из участников своей программы "Бэйны Курильщиков". Бэйны, называемые Душителями Лёгких, внедряются в их организм в безалкогольных напитках, выпиваемых за их успех в борьбе с курением.

История: Появление Слабогрудых связано с началом антиникотиновых кампаний несколько лет назад и их современным усилением в наши дни, когда всё больше общественных мест становятся запретными для курения. Возмущённая тем, что её план по внедрению Душителей Лёгких в большом масштабе внутри сигарет не может быть исполнен должным образом из-за проблем с продажами и возмущением общественности, доктор Никола Трегар разработала другой план, план "мести". Нацелившись на "мы-лучше-вас"-позицию некурящих, она поклялась распространить среди них вирус рака лёгких, не привязанный к табачному дыму. Результатом стал новый вид Душителей Лёгких и программа "Бэйны Курильщиков". Второе поколение Слабогрудых уже подходит к своему пятилетнему сроку жизни, но толпы бывших курильщиков "спешат" занять их место.

Рекомендации к Отыгрышу: Жизнь хороша. Благодаря этим курсам, на которые вы пошли, чтобы бросить курить, вы подняли собственную самооценку. Вам нравится быть рядом с людьми, и это отразилось на вашей работе. Более того, вы наконец-то получили долгожданное повышение. Вы не можете понять людей, которые говорят, что не могут бросить курить. Пусть берут пример с вас. Вы сделали это, и с лёгкостью. Вы не можете дожидаться еженедельного собрания группы и в очередной раз поднять тост за свой успех. Все должны узнать об этом! Да, всё чаще возникает некий дискомфорт в груди, но он почти не заметен.

Сыновья Тифона

Особенности

Дополнения: Союзники 2 (знакомые собратья)

Силы: (рекомендуется) Воспроизводство (4), Регенерация (5)

Скверна: (рекомендуется) Предубеждение Против Выводка (1)

Описание

Студенческие городки американских колледжей - это места где молодые люди растут и развиваются, учатся и изменяются. Сыновья Тифона всегда рады им в этом помочь. Добро пожаловать на вечер первокурсника!

Студенческая организация "Тау Ипсилон Фи" имеет свои отделения в большинстве кампусов крупных колледжей, и её братья качественно финансируются старыми членами братства. Хотя предпочтение отдаётся "наследникам" (детям членов организации) и скаутам Змеиног Братства (ещё не ставшим фоморами), любой молодой человек с добрым характером приветствуется. На самом деле, процесс одержания тайно контролируется наиболее влиятельным братом в доме, а предположительные рекруты тщательно проверяются, чтобы убедиться, что их души опустошены и готовы принять Вирма. Тифон, демонический зверь Вирма из греческой мифологии, является их покровителем. Мифы описывают Тифона как гиганта, покрытого крыльями и змеями; крылья - это верные ему Бэйны, а змеи - фоморы, исполняющие его волю.

Вечеринка для новых участников организации - на самом деле Вирмовский ритуал, слишком мерзкий, чтобы его описывать. Скажем лишь, что в нём есть такие элементы, как баллоны с вином, ведёрные клизмы с холодным шампанским и пивные кеги (всё это заполнено смесью Бэйна и алкоголя), и к концу этих "Адских выходных" кандидаты становятся фоморами. Однако, процесс трансформации протекает довольно медленно, и на самом деле требуется много много вечеринок с непомерным употреблением бухла и всех сопутствующих прелестей, чтобы Бэйны полностью слились с душой кандидата. Если он по какой-то причине пропускает одно из "мероприятий", процесс приходится начинать заново. Каждый раз, когда жертва теряет сознание во время драк стенка-на-стенку, от передозировки алкоголя или наркотиков, или от ритуалов Вирма, Бэйны получают Силу Воли, Ярость и Гнозис. Когда он достигает полной силы, молодой человек становится фомором окончательно.

Бэйны, принимающие участие в ритуале, различаются способностями, и потому награждают братьев различными Силами. Естественно, что те, кто уже являются фоморами, не теряют своих прежних способностей, однако Силы: Воспроизводств и Регенерация присутствуют у большинства участников вечеринок. Типичный Бэйн-участник, как правило, является одним из Выводка Тифона. По истечении первого года членства в организации, новоприбывшие совершенно однозначно являются фоморами. Их тяга к насилию, похоть и вандализм превышают обычные человеческие пределы, а набор фоморских сил делает ещё более разрушительными. Никто никогда не подсчитывал, сколько членов «Тау Ипсилон Фи» выпускаются из колледжей каждый год, но их с радостью принимают на работу в «Магадон Фармацевтикс», «ОмниТВ» и «Корпорацию «Везувий»...

Извраты

Сталь пульсирует в моём достоинстве.

Та, в кого он воткнут – умирает.

Длиной с мою руку и толще в пять раз.

Ты умрёшь на конце моего члена.

Coven, "Iron Dick"

Особенности

Силы: (обязательно) Идеализация (3), Мега-Сила (3+); (рекомендуется) Регенерация (5), Устрашающие Гениталии (2), Чувство Гайи (2)

Скверна: (обязательно) Психоз (3; женоненавистничество), Ментальная Деградация (3+; Мега-Сила)

Описание

Внешний вид: Перекачанные красавчики с постоянной эрекцией. Многие выглядят гораздо привлекательней внешне, чем можно было бы представить, однако их манеры оставляют желать лучшего.

Происхождение: Эти «лучшие ученики» программы доктора Веридиан получают из молодых парней, желавших усилить свою мужественность. Пропитанные Бэйнами медикаменты доктора Веридиан и их собственная фрустрация выпускают самые худшие мужские стремления и доводят их до человекоубийственного уровня. Насилие, бессмысленный гнев и сексуальная агрессивность перекорёживают этих несчастных юнцов в своеобразных неандертальцев, озабоченных только драками, ёблей и накачивание мускулов.

Первыми признаками мутации являются интенсивное выделение феромонов и резкий рост мышечной массы. Настроение изменяется пропорционально физиологическим изменениям. В критических случаях у субъекта развивается фаллос непомерной длины и плотности, нарастают огромные мышцы и возникает неосознанная ненависть к женскому полу (являющаяся следствием подсознательного отвращения к Гайе). Такие индивидуумы насилуют и убивают без малейшей жалости. Их буйный нрав и криминальные тенденции часто приводят их на службу Пентекс, где они работают в качестве телохранителей, шпионов или просто силовиков. Те же Извраты, кто продолжает действовать в "свободном полёте", приносят окружающим массу страданий. Может быть, эти фоморы и красиво упакованы, но любой, кто сблизится с ними чересчур близко, сильно пострадает. Очень сильно.

История: Как таковая отсутствует, поскольку чудесная программа доктора Веридиан вышла на рынок меньше трёх лет назад, и пошла в гору только в последние 15 месяцев. Сравнительно мало Извратов на последней стадии сейчас существует; большая часть заражённых ещё только на пути к трансформации в фомора.

Рекомендации к Отыгрышу: Представьте себе наиболее прогневшего ублюдка из вам известных, и ведите себя соответствующе.

Фоморач

Огонь одинаково может и согреть, и обжечь

Тайрел, из фильма "Бегущий по лезвию бритвы"

Хотя фоморы вообще не являются самыми приятными существами, они всё же гораздо привлекательнее своих мерзких родичей, называемых фоморач. Изувеченные фоморы, годные только на переработку, фоморач служат сырьём для продукции дочерних компаний Пентекс и бесчеловечных генетических экспериментов проекта "Илиада". Ученые из сектора «С», неудовлетворённые бесконтрольными появлениями фоморач, ищут стабильный способ получения этих порождений Вирма.

Происхождение: Программа Переработки

Восемь лет назад сотрудники "Илиады" обнаружили, что небольшое, но увеличивающееся число субъектов их генетических программ мутирует в чудовищно деформированных, но очень "одарённых" фоморов. Первоначально они были признаны бракованными: огромный потенциал мерк по сравнению с невероятно коротким сроком жизни - от суток до недели после прохождения трансформации - и почти полной невозможностью их контролировать. Из-за этих первых провалов часть учёных проекта "Илиада" была превращена в фоморов за бессмысленную растрату Бэйнов, а остальным была поручена задача выяснить причину происшедшего, а также найти полезное применение полученным существам.

Испуганные судьбой своих коллег, оставшиеся учёные быстро достигли требуемых результатов. Выяснилось, что кандидаты на трансформацию с наиболее сильными психическими недостатками привлекают наиболее могущественных Бэйнов, которые, в свою очередь, делают их гораздо сильнее среднестатистических фоморов. и, хотя их срок жизни и сократился до отвращения, они всё же являются полезными ресурсами даже после смерти. Проект "Илиада" использует продукты их распада для различных проектов (в зависимости от выводка), таких как, создание и контроль фоморов, загрязнение морских глубин, стройматериалы для зданий и компоненты высокотехнологичных устройств. Открывшиеся возможности настолько заинтересовали руководство "Илиады", что была запущена отдельная Программа Переработки, направленная на поиск новых отраслей применения погибших фоморач.

Среди нынешних способов использования фоморач наиболее популярны создание и контроль фоморов; в рамках Проекта "Илиада" даже был создан одноимённый отдел с сопутствующим персоналом. На данный момент Отдел Создания и Контроля открыл следующие вещи:

- Фоморач может быть переработан в "препарат", называемый фоморол, инъекция которого временно усиливает фоморские силы. Однако фоморол вызывает сильную зависимость, и поэтому Пентекс использует обещание дальнейших инъекций как способ манипулирования "подсевшими" фоморами. Поговаривают, что длительный период употребления перманентно усиливает способности фомора, но уменьшает срок его жизни и/или вызывает чудовищные мутации.
- При использовании на людях, фоморол запускает в них процесс трансформации в фоморов. Таким образом, фоморол, добавленный в продукты компании, позволит быстро создать требуемое число фоморов. ("Да, у новой диетической колы странный привкус, но вы сразу же почувствуете её эффективность!")

Сейчас в Проекте "Илиада" организована Программа Создания Фоморач (ПСФ), удовлетворяющая потребности Пентекс в этих существах. Не смотря на то, что учёным удалось примерно определить методы влияния на процесс трансформации для получения фоморач, а не фоморов, она всё равно часто случается спонтанно. Выдвинута даже версия о том, что на трансформацию фоморов может влиять Вильд, перекручивая генетические цепочки, жонглируя Силами и создавая, в итоге, этих несчастных деградировавших ублюдков. Но, даже будучи недостаточно надёжной, ПСФ активно поддерживается "Илиадой" и Пентекс, использующих короткоживущих фоморач как "ударные отряды" в случае необходимости. Элитные отряды, составленные из живых фоморач настолько сильны, что способны противостоять каэрну Гару; после смерти фоморач перерабатывают на сырьё для фоморола и другие материалы, в то время как простых фоморов обычно нельзя использовать в таком качестве. В таких случаях Проект "Илиада" использует фоморов для сбора и доставки останков фоморач в лаборатории по переработке.

Выводки

Дополнительные задачи учёных из Программы Переработки включают в себя исследование и внедрение новых способов использования фоморач. Эти же учёные пришли к простому, но логичному выводу: как у обычных фоморв есть Выводки, так же в точности Выводки есть и у фоморач. К ним относятся Фоморолы, Колликатеры и Недвижимые.

Фоморолы

Силы: (Рекомендуемые) Грибковое Касание (4), Болезнетворное Касание (5), Ядоносные Опухоли (3), Иммуниетет (5; яды).

Скверна: (Обязательно) Предубеждение к Выводку (3), Психоз (3; выберите любой), Обречённый (4-5).

Недостаток: Уродство.

Названные так в честь производимого из них продукта, Фоморолы являются фоморач, тела которых (после смерти) идеально подходят для производства фоморола. Как правило, фоморач этой группы источают яд, разлагающие вещества и/или различные инфекции, передающиеся воздушно-капельным и водным путями.

Колликваторы

Силы: (Рекомендуемые) Газообразная Форма (5), Онемение (3), Жидкая Форма (3), Омерзительная Слизь (3).

Скверна: (Обязательно) Предубеждение к Выводку (3), Психоз (3; выберите любой), Обречённый (4-5).

Недостаток: Уродство.

Колликваторы (медицинский термин, обозначающий фоморач, чьи тела теряют форму в воде и других жидкостях) используются для загрязнения морей, рек, океанов, ручьёв и других водоёмов. Фоморач этого выводака обычно мягкие, бесформенные и текучие.

Недвижимые

Силы: (Рекомендуемые) Когти/Клыки (3+), Дополнительные Конечности (3+), Шкура Вирма (1-5), Мега-сила (3+), Регенерация (5).

Скверна: (Обязательно) Предубеждение к Выводку (3), Психоз (3; выберите любой), Обречённый (4-5).

Недостаток: Уродство.

Недвижимые – это фоморач, чьи Силы приводят их в неподвижное состояние. Обычно это Силы, сконцентрированные вокруг физического усиления. После гибели, тела Недвижимых используются в строительстве и технологическом производстве – некоторые в качестве деталей фундамента или арматуры зданий, другие как составные части систем безопасности или оружия против Гару. Поговаривают, что даже после смерти фрагменты эти фоморач сохраняют некоторые остатки разума, но ни один из учёных проекта «Илиада» не занимался этим вопросом серьёзно.

Хотя эти выводыки и специализированы для конкретных задач, тем не менее, они являются взаимозаменяемыми. Так, например, после должной обработки, Колликватор может быть переработан на Фоморол, а Недвижимый использован для загрязнения водоёма.

Живых фоморач также можно использовать для получения более мощной версии фоморола, называемой альфа-фоморол. Проблема, впрочем, состоит в том, что инъекция альфа-фоморола моментально убивает и обычного человека, и фомора. Да и сам процесс добычи альфа-фоморола из живого фоморач весьма трудоёмок и болезнен, так что итогом операции часто становится не порция альфа-фоморола, а труп фоморач или труп учёного (или трупы обоих). Испытания альфа-фоморола на самих фоморач только начались, и пока не дали точного результата. Зато альфа-фоморол отлично подходит для создания дегенерировавших Гару или для повреждения здоровых Гару (одна инъекция автоматически наносит две непоглощаемых раны, которые оборотни не могут поглотить).

Основываясь на имеющихся наблюдениях, некоторые учёные из руководства ПСФ выдвинули гипотезу, что наиболее искажённые и дегенерировавшие фоморач после смерти становятся Бэйнами. Эти фоморач-Бэйны отлично подходят для создания новых фоморач. В каждом следующем поколении примерно один процент становится Бэйнами. Специалисты проекта «Илиада» предполагают, что с увеличением числа таких Бэйнов, сила и способности создаваемых из них фоморач, а также силы и способности фоморов, которых кормят останками этих фоморач, будут также увеличиваться. По подсчётам, если условия не изменятся, то через 75 лет количество фоморач вдвое превысит число обычных фоморов.

Отыгрыш Фоморач

Только люди со значительными психическими отклонениями могут стать фоморач. Из-за присущей им нестабильности, в «Пентекс» заботятся о том, чтобы они вели себя тихо – стоит эксперименту выйти из-под контроля, как фоморач тут же будет ликвидирован. В конце концов, любой, подвергающий угрозе авторитет проекта «Илиада», будет немедленно уничтожен.

После того, как фоморач выходит из-под присмотра опекунов (см. ниже), учёные «Илиады» сообщают ему о его скорой смерти, и предлагают бессмертие в обмен на верность. Для персонажей, однако, это предложение означает лишь падение в ещё более глубокую бездну мучений и борьбы за жизнь, здоровье и нормальность.

В последнее время фоморач возникают не только в лабораториях «Илиады», но и в маленьких городках и деревеньках. Эти неконтролируемые фоморач разыскиваются либо для поимки, либо для уничтожения. С разрешения Рассказчика, ваш персонаж может происходить из лабораторий проекта «Илиада» (такие обычно живут дольше) либо из подобной деревни (такой фоморач навряд ли протянет больше одного дня). Хотя деревенские фоморач и живут слишком мало, они всё же обладают некоторой свободой, и могут оказать организованное сопротивление отрядам «Пентекс» (впрочем, даже при удачном исходе они долго не протянут).

Как только вы определите, к какому типу относится ваш фоморач (Лабораторный или Деревенщина), создавайте персонажа по стандартным правилам, но с некоторыми ограничениями. Все фоморач имеют два или более ярко выраженных физических недостатка, а также сильные психические отклонения. Они также обязаны взять Недостаток Уродство и Скверну Обречённый (на 4 или пять Очков).

Предыстория Фоморач

Сам процесс метаморфоза зависит от выбранного типа фоморач – Лабораторный или Деревенщина. Многие Лабораторные фоморач, ещё будучи людьми, попадают в реабилитационные центры или психиатрические клиники, тайно контролируемые Проектом «Илиада», и выходят оттуда уже в виде фоморач или обычных фоморов. Других набирают в хосписах и наркологических клиниках, а также школах для трудных подростков (учёным «Илиады» особенно нравится работать с незамутнёнными умами современных подростков). Месяцами твои опекуны – на самом деле, учёные из «Илиады» – регулярно вводили тебе фоморол, пока ты не почувствовал изменения. С этого момента твои опекуны поместили тебя в охраняемую камеру, где тебя бросили связанным, чтобы ты завершил свою трансформацию во тьме и тишине. Многие люди на этом этапе сходят с ума (если, конечно, ещё были психически здоровы).

Ты не можешь говорить, да и нет никого, кто бы тебя слушал. Твоя пища обильно сдобрена фоморолом, и доставляется всего раз в сутки. Темнота скрывает от тебя твоё текущее состояние (многие фоморач чувствуют, что изменяются физически, но не могут увидеть *как*). Совокупность невозможности увидеть, *что* происходит с твоим телом, вместе с твоей психической нестабильностью рано или поздно приводит к тому, что ты ломаешься. Как правило, на этом этапе «Илиада» подсылает фоморов, чтобы помочь тебе «сбежать», заручившись, таким образом, твоей лояльностью к определённым персонам.

Фоморач-Деревенщины не настолько безумны, однако и они страдают от серьёзных нарушений психики. Эти фоморач могут происходить из пасторальных деревенек лавкрафтианского стиля, где духовная атмосфера привлекает множество Бэйнов. Или ты можешь быть богатенькой бездельницей-домохозяйкой с суицидальными наклонностями, привлекающими духов Вирма. Или же, ты можешь быть обычным городским жителем, сидящем на редкой наркоте (являющейся, на деле, фоморолом), которая даёт тебе ощущение всевластия. В любом случае, когда начинаются первые изменения, это вызывает у тебя лишь положительные эмоции. Подобно герою повести «Муха», персонаж становится жизнерадостным и энергичным, чувствуя себя лучше, чем все предыдущие годы. Но когда из твоих пор начинает сочиться слизь, или ты покрываешься жёсткими чёрными волосами, или же длинные острые шипы начинают расти из твоего позвоночника, ты обычно понимаешь, что всё не так хорошо, как казалось...

Очевидно, что персонажи-фоморач не подходят для продолжительных хроник. Однако они идеально ложатся в односессионные хроники, и отлично подходят для погружения в тот кошмар, который представляет собой истинное существование фоморов.

Очень немногие фоморач слышали о существовании Гару. В конце концов, если твой жизненный срок колеблется от нескольких недель до нескольких месяцев, маловероятно даже, что ты услышишь о них хоть что-нибудь. Вот если тебя отправят охранять какой-нибудь дальний форпост «Пентекс» в лесной глуши, ты быстро столкнёшься с вервольфами...

Существуют ли фоморач, прожившие больше, чем шесть месяцев. Да, но их очень немного. Фоморач постоянно мутируют, и различные заболевания и физические дефекты постоянно вносят болезненные изменения в их исковерканные тела. Фоморач-долгожители способны без проблем противостоять нескольким Гару сразу, однако их терзает чудовищная боль, каждое их мгновение. Самый старый из зарегистрированных фоморач прожил два года с момента прохождения через метаморфоз. Всё то время, что он не использовался в проектах «Илиады», он находился в криогенной камере, чтобы не допустить его самоубийства, поскольку, очевидно, его боли были совсем уж нестерпимыми. Каждый раз, выпуская его, ему вводилась слоновья доза морфия, и он сбрасывался на встречу отрядам противника, сам по себе равный небольшой армии. Каждый раз требовалось не менее двух десятком фоморач помоложе, чтобы загнать его в криокамеру. Их останки потом перерабатывали на фоморол...

Глава 3

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ФОМОРЫ

Уродство не является силой.

Рекс, комикс «After Xavier: The Age Of Apocalypse»

Какими бы ужасными не были нормальные фоморы (насколько вообще здесь уместно слово «нормальный»), они и в подмётки не годятся сверхъестественным существам, впусившим (или получившим насильственным путём) в себя Бэйна. Вампиры, маги, Гару, псионики, подменыши и мумии – все они могут стать носителями Бэйнов. Призраки, однако, не могут, поскольку не имеют материального тела. Вместо этого, призраки сами могут захватывать человеческие тела, как впрочем и спектры. Это не имеет ничего общего с одержимостью Бэйном, и потому не рассматривается в нашей книге.